HAWKMOON

Chroniques des Royaumes de l'Est





Chroniques des Royaumes de l'Est

par Olivier Durand

(avec le concours de Vincent Zimmerman et Bertrand Bry pour les Idées de Scénarii et les Amorces de Campagnes)

Illustration de Couverture : Philippe Jozelon

Titre : Hubert de Lartigue

Maquette : Sylvain Cordurié

Illustrations et Cartes : Thierry Masson, Grégory Blot, Rodolphe Lupano et Fairhid Zerriouh.

Production : Eric "Thunk" Nieudan

Relecture : Christophe Begey

Auteur des Règles : Lynn Willis

Remerciements : à Olivier, Céline, Sébastien et à ma mère



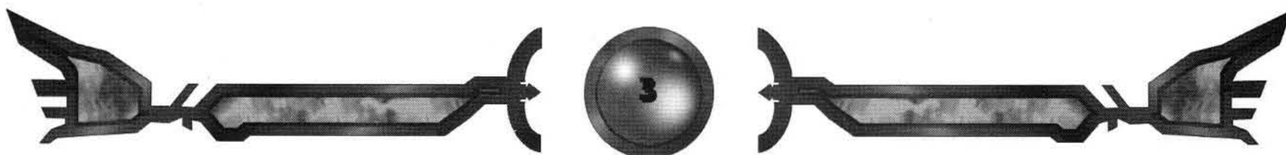




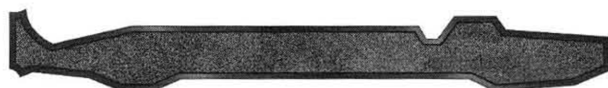
Sommaire




Edité en français par Archéon, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz.
avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.



Introduction

Afin de pouvoir exploiter pleinement ce recueil de scénarios, il est recommandé de posséder un exemplaire de chacun des deux tomes qui composent les Royaumes de l'Est.

Le Contenu de ce Livre

D'innombrables aventures attendent d'être vécues sur la Terre du Tragique Millénaire. Cet ouvrage vous présente deux scénarios complets, conçus pour être joués comme tels ou être enrichis de vos idées personnelles.

Bien entendu, ces aventures initialement écrites pour se dérouler dans les Royaumes de l'Est peuvent éventuellement être adaptées à d'autres régions ou époques en fonction de vos campagnes.

Nous avons également introduit une série de dix scénarios instantanés - un par pays composant les Royaumes de l'Est - prévus pour être développés rapidement.

Par souci de clarté, dans chaque aventure, les informations qui ne sont pas directement indispensables au Meneur de Jeu (MJ), sont présentées suivant un système de notes encadrées.

Le Linceul des Anciens

Quoi de plus excitant que de convoyer un psychopathe jusqu'à son lieu d'exécution ? Qui pourrait résister au bonheur d'être payé pour voyager, faire des rencontres et découvrir de nouvelles contrées ? L'aventure proposée à vos joueurs risque de les pousser dans leurs derniers retranchements en leur faisant explorer une partie cachée de la personnalité humaine.

Dans ce scénario, où le passé et le présent s'interfèrent, ils vont connaître la faim, la haine et la vengeance et vont devoir mesurer leurs talents à ceux d'un vieux sorcier, renégat de l'intelligentsia granbretonne.

A la Cime des Vieux Chênes

Dans cette vaste campagne, les personnages vont faire la connaissance d'une vieille civilisation en quête d'horizons nouveaux. Ils vont devoir affronter plusieurs péripéties aux cours desquelles ils vont être tour à tour proies, prédateurs et même tueurs en série (malgré eux). Finalement, ce n'est qu'en progressant dans leur longue quête initiatique, qu'ils vont démasquer leur véritable adversaire...

Idées de Scénarios et Amorces de Campagnes

Cette dernière partie propose plusieurs synopsis de scénario à développer ou à intégrer dans vos campagnes personnelles. Les thèmes abordés ont l'avantage de faire voyager les Pjs dans tous les pays qui composent les Royaumes de l'Est ; de cette façon, des néophytes vont pouvoir s'imprégner de la mosaïque culturelle qui les constitue.

Gérer les Affrontements

Lorsque les affrontements deviennent inévitables, des encadrés baptisés : Considérations Tactiques, contiennent des suggestions qui permettent d'apprécier correctement l'adversité. Ces pavés indiquent également les règles optionnelles qui peuvent intervenir si le Meneur de Jeu décide de les appliquer. Les rapports de force sont établis en considérant que les personnages sont des combattants compétents, possédant des scores d'armes avoisinant 70 à 80 %.

Le Meneur de Jeu est vivement encouragé à modifier ces statistiques en tenant compte de l'expérience réelle de ses aventuriers.

En outre, nous conseillons au MJ et à ses joueurs de connaître les Règles Optionnelles suivantes présentées dans les pages 100 à 109 de HNE. Celles-ci sont parfaitement applicables aux conflits de cette extension et elles permettent de faire face avec réalisme à la plupart des situations rencontrées.

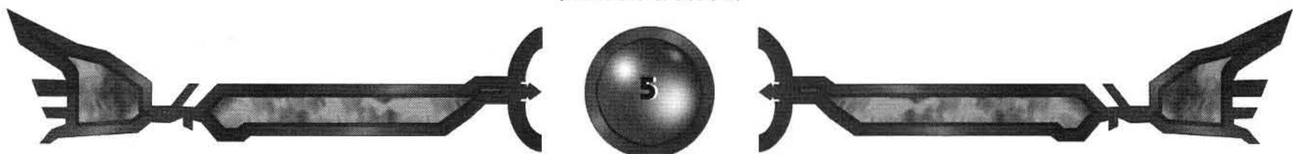


Ponctuellement, des encadrés renvoient à d'autres règles optionnelles que le MJ n'est pas obligé de garder en mémoire. Il peut tout à fait y recourir en cours de jeu.

Pour finir, le Meneur de Jeu doit garder à l'esprit que tous les combats ne se concluent pas nécessairement par la mort des belligérants. Ainsi, un individu subissant au cours de la même journée une perte de points de vie équivalente à une blessure grave doit réussir un jet sous POU x 4% ou sombrer dans l'inconscience. Si ce jet est réussi, il est probable que l'individu - en dehors des soldats, des guerriers, des mercenaires, des gardes du corps et des granbretons, habitués à combattre jusqu'à la mort - cherche à fuir ou à se rendre plutôt que de poursuivre le combat. L'application de cette règle permet donc toute une gamme d'effets dramatiques supplémentaires, depuis la capture d'un ennemi jusqu'à la demande de rançon. De son côté, le MJ a toute latitude pour exploiter ces opportunités afin d'enrichir ses parties de jeu.

A présent, nous vous laissons entrer dans le vif du sujet et vous souhaitons bienvenue dans les Chroniques du Tragique Millénaire.









Le Linceul des Anciens




Le Venin du Serpent...

Les événements relatés dans cette partie prennent naissance plusieurs années avant le déroulement du scénario. A cette époque, un éminent sorcier de l'ordre du Serpent connu sous le nom de Calahan Qwench, fut chargé par son Grand Maître de la mise au point d'un module de combat bipède autonome : le redoutable Crapacier (reportez-vous au supplément l'Île Brisée page 76 pour trouver les informations relatives à cette machine). L'aboutissement de ce projet était pressenti pour constituer le fer de lance des légions terrestres impériales.

Finalement, ce n'est qu'après de nombreuses tentatives avortées que les Crapaciers virent le jour pour prendre la réputation d'invincibles machines de guerre. Peu de temps après, une étude menée par des sorciers Serpents mal intentionnés démontra que les performances de ces engins étaient largement inférieures aux critères requis dans le cahier des charges d'origine. De plus, l'usure rapide de ces machines et leur prix prohibitif finirent par convaincre Kalan de Vitall de l'échec du projet. La fabrication à grande échelle des Crapaciers fut donc abandonnée et pour calmer sa colère, Kalan de Vittal ordonna l'exécution de Calahan et de sa famille...

En ces temps, les Qwench résidaient dans la province d'Helst, située dans le sud ouest de la Granbretanne. Là-bas, le sorcier poursuivait ses recherches avec le concours de quelques-unes des plus secrètes bibliothèques du Ténébreux Empire.

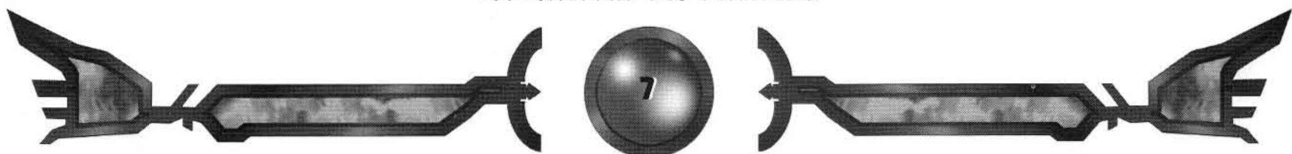
Patriote granbreton, Calahan considérait avant tout la conquête de l'Europe comme un espoir de libération pour ses peuplades opprimées et analphabètes, une sorte de Rédemption offerte par l'Empereur Huon, aux impies du vieux Continent. Mais cette conquête représentait également un espoir pour lui et sa famille de se construire rapidement un nom et une réputation dans ces contrées exotiques. Calahan fut donc désemparé quand il fut livré avec sa famille à la sauvagerie de ses frères de sang. Il assista impuissant à l'exécution de sa femme et à l'enlèvement de ses deux fils qui furent placés sur le champ dans les sinistres collèges de la Sororité.

De son côté, Calahan survécut à cet odieux assassinat et fut sauvé in extremis par un assistant laborantin qui le révérait pour son immense science. Suite à ce drame, sa fuite pour l'Europe fut organisée avec succès et c'est là-bas que le sorcier reprit progressivement goût à la vie en même temps que naquit en lui une haine farouche pour ses semblables et pour la Granbretanne.

Calahan fut marqué à jamais par les événements auxquels il avait assisté et il n'eût de cesse d'essayer de communiquer à l'humanité sa rancœur envers le Ténébreux Empire. Cependant, malgré des efforts considérables, ses tentatives restèrent sans écho et il fut tout au plus considéré comme un prédicateur. Déçu par ce nouvel échec, Calahan entreprit d'assouvir seul sa vengeance. C'est à cette époque qu'il fit modifier son sous-marin, les Dents de la Baltik, avec lequel il se mit à sillonner l'Europe inlassablement.

Parallèlement, il se replongea dans ses vieux manuels de science, en quête d'un moyen pour arriver à détruire ceux qui l'avaient déchu. Il se rappela alors d'une expérience d'étudiant à laquelle il avait participé dans sa prime jeunesse. Au cours de cette frasque d'adolescent, lui et quelques compagnons avaient réparé un antique dispositif de télétransport abandonné dans un débarras de leur professeur d'électronique. Après avoir activé le mécanisme rénové, les sorciers en herbe avaient été télétransportés dans une salle étrange, tapissée d'acier et remplie d'instruments de la technologie des Anciens. Effrayés par leur découverte, les étudiants s'étaient empressés de se télétransporter à Londra et avaient fait de cette incursion leur secret. Cependant, dans les jours suivants, le jeune Calahan (obsédé par cette découverte) s'était arrangé pour dérober le télétransporteur avant de le dissimuler soigneusement chez lui.

L'assassinat de sa femme le décida à réparer cette machine. Quand il eût achevé ses essais, il s'attacha les services d'un groupe de mercenaires Sans Masques (les Longs Couteaux) et partit explorer ce qui (il l'apprit par la suite) n'était autre qu'une nef stellaire baptisée l'Arche du Devin. Calahan fouilla sans relâche cet imposant vaisseau et en exhuma un grand nombre de ses secrets, en mê-





me temps qu'il s'imprégna de son histoire tragique. A force de persévérance et d'investigations, le sorcier finit par découvrir le Bouclier qui allait devenir l'instrument de sa vengeance…

Les Nefs Stellaires

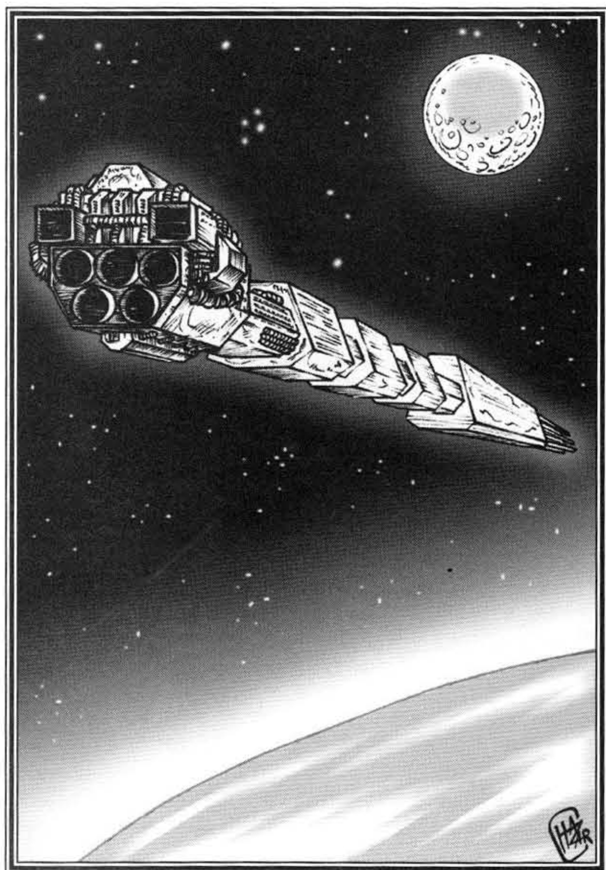
Les nefs stellaires sont des reliques du Tragique Millénaire. Ces colosses d'acier constituent l'aboutissement d'un projet ambitieux entrepris par les gouvernements de l'Europe Unie, en collaboration avec le célèbre centre de recherche Eurox 3000. Comme l'Arche de Noé qui avait sauvé la création du déluge, ces Arches devaient sauver l'humanité de la catastrophe qui se dessinait à l'aube du quatrième millénaire.

A l'époque, ces constructions avaient déchaîné l'enthousiasme tant elles portaient en elles les espoirs de toute l'humanité.

Comme nous l'avons vu précédemment, Calahan est parvenu à se télétransporter sur une de ces fameuses nefs stellaires. C'est depuis ce vaisseau fantastique, émergeant d'un lointain passé, qu'il va bientôt tirer les ficelles de sa machination…

Le Principe du Bouclier

Le Bouclier est l'arme absolue sur laquelle Calahan a porté son choix pour mener à bien son projet de vengeance. Ce dispositif équipe l'Arche du Devin. Il s'agit d'un ouvrage de science datant du troisième millénaire et faisant appel aux dernières innovations de l'époque en matière de technologie. Il consiste en un champ magnétique très dense, de forme sphérique et au diamètre variable. Une fois activé, le Bouclier dégage une énergie intense et homogène qui constitue une barrière infranchissable. Toute matière organique qui entre en contact avec ce champ subit instantanément 2d6 points de dégâts conjugués à l'effet "repousser". Une forme de vie anéantie de cette manière subit des effets comparables à ceux d'une désintégration moléculaire.



En revanche, le champ d'énergie reste sans effet sur les formes non organiques. Une épée peut, par exemple, traverser le Bouclier sans subir de dommage.

Le Meneur de Jeu va avoir la tâche d'adapter les facultés du Bouclier à l'imagination de ses Pjs. Dans tous les cas, celui-ci doit rester infranchissable.

Les Anciens avaient conçu les Boucliers pour les utiliser dans les processus de terraformation de planètes potentiellement habitées, afin de se protéger d'éventuelles espèces agressives. Chaque nef stellaire était donc équipée d'un dispositif analogue pouvant à loisir projeter une sphère bouclier sur une planète.

Actuellement, Calahan a détourné le Bouclier de l'Arche du Devin de sa fonction première et utilise son fascinant principe pour emprisonner de petites cités (de préférence favorables à l'Empire Ténébreux). Il affame ensuite leur population et la pousse au cannibalisme jusqu'à extermination de toute vie. En Moscovie, plusieurs villages isolés ont déjà fait les frais des sombres expériences du sorcier, donnant naissance à des légendes au sujet de vengeances divines, orchestrées par des forces démoniaques inconnues et terrifiantes.

A l'époque de l'aventure, Lord Calahan fait route vers la cité de Hoysgoff, située sur l'île moscovienne de Saréma…

En Bref…

Les aventuriers vont être engagés par un Commandeur granbreton afin de convoyer un dangereux criminel jusqu'à la ville de Hoysgoff, située sur l'île moscovienne de Saréma. Une fois sur place, ils vont devoir composer avec les différentes personnalités présentes et faire connaissance avec le microcosme de cette île très isolée et pro-scandienne. Tandis que les problèmes se multiplient, les Pjs vont se heurter à l'animosité à peine voilée des personnalités de la région.

Dans le même temps, le piège implacable d'un puissant sorcier granbreton va se refermer sur la cité et la couper du reste du monde.

Alors qu'ils tentent désespérément de sauver leur peau, les Pjs vont devoir entamer une quête initiatique. Au cours de ce périlleux exercice, ils vont notamment découvrir de quelle manière les gouvernements de l'union Européenne abusèrent jadis de la crédulité de communautés entières et transformèrent l'espace en un gigantesque cimetière…



Cadre Géopolitique

Cette aventure s'adresse particulièrement à des personnages de naissance moscovienne (ou originaires des Royaumes de l'Est), servant en tant que mercenaires fraîchement recrutés dans la compagnie du Vautour. Un scientifique est également le bienvenu, sachant que pour être menée à terme, cette histoire requiert action, réflexion et une bonne dose de diplomatie.

Un MJ ambitieux peut éventuellement utiliser cette aventure pour constituer la suite du scénario "Une Erreur de Jeunesse" paru dans le "Seigneur des Sans Masques".

La trame de l'aventure débute en 5290, alors que la conquête de la Scandie s'achève dans une débauche de sang. Son déroulement précède de quelques mois la déclaration de guerre qui va opposer la Moscovie à la Granbretanne.

En ces temps de conquête, les guerriers et aventuriers moscoviens se sont massivement enrôlés dans la compagnie du Vautour afin d'aider leurs alliés masqués à terrasser l'ennemi scandin. En Europe, la campagne de France débute seulement, alors que les premières légions granbretonnes s'abattent déjà sur plusieurs cités de l'hexagone.

En Scandie, des tragédies se jouent sur les champs de bataille. Citadelles, cités et forteresses capitulent une à une devant l'écrasante supériorité militaire des légions de l'Empire. Un peu partout dans les villes et dans les campagnes, résonnent les cris de lamentations des familles orphelines.

Un chaos indescriptible s'apprête à embraser l'Europe et à peupler le quotidien de ses habitants de cauchemars inavouables...

L'Ile de Sarema

Cette île, située au large de la Biéloscovie, fait partie des quelques îlots de la mer Baltik, qui sont théoriquement inféodés au Royaume de Moscovie.

Saréma est une terre de volcans, de glaciers et de landes, balayée par des vents violents. Sa morphologie est âpre et montagneuse avec des côtes souvent élevées et rocheuses. Le relief est constitué d'un vaste désert minéral où l'on rencontre près des cours d'eau, une maigre végétation faite de lichens, de touffes herbeuses et d'arbres rachitiques. Seules les plaines côtières, aux environs de la cité insulaire de Hoysgoff, se prêtent à la culture.

Les saréméens vivent repliés sur eux-mêmes et subsistent depuis des générations grâce à la pèche, la culture et l'artisanat. Si les moscoviens considèrent cette île comme une terre soumise, les saréméens ne l'entendent pas de la même manière et ils ont un fort sentiment de haine à l'égard de ceux qui les ont colonisés autrefois. Il est vrai que la population actuelle est le résultat d'un intense brassage ethnique, legs de siècles de conquêtes et d'occupations par les seigneurs des mers scandiens.

De plus, l'isolement légendaire de la ville de Hoysgoff a mis en lumière la volonté d'indépendance des saréméens vis-à-vis de toute marque de domination, qu'elle soit scandienne, moscovienne ou granbretonne...

Par le passé, Saréma a été durement éprouvée par les effets pervers du Tragique Millénaire. Malgré cela, sa flore et sa faune sont pratiquement identiques à celles du XXI ème siècle. Les mutations sont donc extrêmement rares et chaque mutant identifié est souvent exécuté après un bref simulacre de procès. Par voie de conséquence, si votre groupe de personnages compte un déviant, celui-ci va être confronté à cette difficulté supplémentaire durant toute l'aventure.

Le Fleuve de la Relba

Ce large fleuve, tributaire de la mer Baltik, balafre Saréma sur plus de 250 kilomètres, du nord au sud. Hoysgoff a été édifiée au fond d'un estuaire de 10 kilomètres qui forme une baie échancrée, au niveau de la ville. Ce fleuve navigable est capitale, par sa longueur, sa position centrale et son embouchure avec la mer Baltik. Cependant, de nombreux bancs de sables et un débit irrégulier, limitent la navigation aux embarcations ayant un faible tirant d'eau, comme les péniches. Ainsi, seuls les navigateurs chevronnés se risquent à remonter le fleuve depuis son embouchure jusqu'à son estuaire.

Hoysgoff l'Insoumise

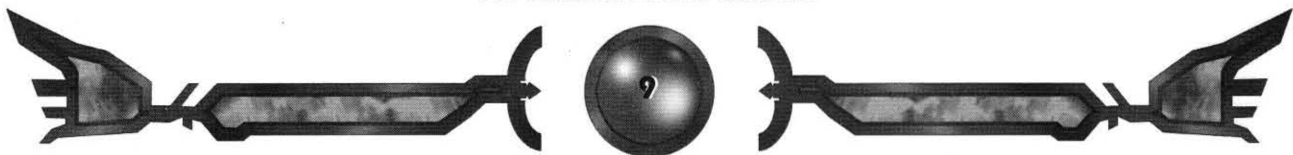
Hoysgoff est l'unique ville de Saréma. Ailleurs dans le pays, seules quelques grandes fermes isolées d'une dizaine de kilomètres, animent de loin en loin les solitudes des reliefs.

Hoysgoff est une cité pittoresque aux replis avenants et tortueux. Elle est curieusement juchée sur la rive gauche de la Relba. Le cœur historique de cette ville est le palais des Gouverneurs, qui sert actuellement de quartier à Yanosh Lantéov, dernier gouverneur en poste. La majeure partie des rues de Hoysgoff est pavée de galets ronds, élégamment sertis dans le sol pour évoquer des figures géométriques. Tout cela forme un dédale de rues moyenâgeuses séduisant et original. Actuellement, la population de Hoysgoff s'élève à plus de 8500 âmes.

Autrefois, Hoysgoff fut colonisée par l'Empire des Glaces. Cette colonie prospéra jusqu'au moment des événements contre l'Empire de Moscovie. La ville fut finalement annexée par le Czar de l'époque et elle connut alors un déclin économique rapide.

Aujourd'hui, malgré les apparences, les saréméens continuent à faire preuve de beaucoup d'affinités avec les scandiens, naturellement plus proches de leur culture et de leurs aspirations. C'est pour cela que les élus et les dignitaires de Saréma ont tous été choisis par le Czar et sont tous originaires de Moscovie. Cette pirouette politique contribue à maintenir un semblant d'équilibre dans cette communauté d'indépendantistes.

A l'époque de l'aventure, Yanosh Lantéov a ouvert les portes de sa cité à un bataillon granbreton appartenant à la 16 ème légion du Loup.





Cette base arrière de l'Empire constitue une tête de pont qui a reçu comme mission principale de "protéger" la population de Saréma contre l'ennemi scandien. Durant toute l'occupation, le gouverneur moscovien a exigé et obtenu une totale collaboration de ses citoyens et de sa milice vis-à-vis de l'allié granbreton.

Actuellement, compte tenu de l'état des forces scandiennes, les Loups sont devenus complètement inutiles et ils n'attendent plus qu'un ordre de Londra pour rejoindre leur capitale embrumée.

Toujours est-il que depuis le début de cette mascarade, le campement militaire des Loups, jouxte la cité de Hoysgoff. Ces granbretons, placés sous la férule du Commandeur De Sama, ont instauré le couvre-feu à partir de 21 heures, sa violation étant passible d'une peine d'emprisonnement. De même, les Loups se sont déjà livrés à plusieurs exécutions sommaires de réfugiés scandiens, de manière à asseoir définitivement leur autorité. Depuis le début de ces troubles, un parfum de terreur plane sur la petite cité. Cette atmosphère inquiétante conjuguée à l'ennui des troupes granbretonnes, se fait de plus en plus oppressante...

La Mission

Au commencement de ce scénario, les Pjs sont des mercenaires aguerris appartenant depuis quelques temps à la redoutable compagnie du Vautour. Depuis le début du conflit, cette unité de mercenaires s'est largement investie au côté des légionnaires granbretons et a grandement contribué à la défaite imminente de la Scandie. Cependant, dans l'ombre, c'est le Seigneur de Guerre, Asrovak Mikosevaar qui espère secrètement retirer les lauriers de cette odieuse collaboration...

Suivant l'époque exacte de votre campagne, vos Pjs sont susceptibles de sillonner les routes d'une Scandie à feu et à sang ou bien encore de séjourner quelque part sur la frontière mosco-scandienne, dans un des nombreux campements édifiés par la Granbretanne ou par la Moscovie...

A la faveur d'une journée plutôt ensoleillée, le groupe d'aventuriers va être convoqué par un de leur supérieur hiérarchique : le lieutenant Asrayef. Au cours de l'entrevue, celui-ci leur remet un pli cacheté par un sceau impérial leur ordonnant de se rendre sur le champ à la citadelle de Reïgov.

En tant que mercenaires, les Pjs ont déjà entendu parler de cette citadelle située en base arrière, non loin de la frontière scandienne. Il savent que le Czar de Moscovie a confié sa gestion et son intendance à des militaires granbretons. Depuis cette époque, l'espérance de vie des détenus a considérablement baissé et les conditions de détention se sont détériorées.

Une fois sur place, les Pjs devront se présenter au directeur de l'établissement, le Commandeur Arthur Dugan, du Crâne. En effet, c'est lui qui doit leur donner de nouvelles instructions.

Nous laissons à chaque MJ le soin d'organiser et d'animer le voyage des personnages jusqu'à la tête de pont granbretonne de Reïgov. Au besoin, consultez le calendrier de la conquête granbretonne de l'Europe (HNE p.172) afin de déterminer si leur route passe par des fiefs en guerre.

Dans la plupart des cas, les aventuriers peuvent se heurter à des bandes de brigands ou à des mercenaires en maraude. Dans les régions les plus inhospitalières, ce sont des bandes de mutants qui constituent le plus grand péril.

La Citadelle-Pénitencier de Reïvog

Pierre de touche de l'Empire, Reïvog constitue en fait la partie visible de l'organisation granbretonne en Moscovie. Il s'agit d'une des seules places fortes d'Huon située à la frontière de la Scandie. Cette forteresse sans prétention est garante du col de Vyborg qui se situe au sud du grand lac Ladoga. Afin de pouvoir remplir au mieux sa mission, Reïvog bénéficie de fortifications remarquables doublées d'une importante garnison de masques de Chat.

Reïvog constitue un lieu de transit pour un bon nombre de légions granbretonnes, avant qu'elles ne soient redistribuées sur le front de Scandie.

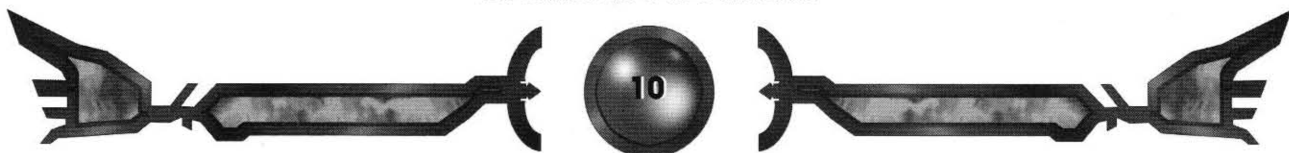
La Compagnie du Vautour

En 5290, cette compagnie de mercenaires n'a pas encore été officiellement intégrée aux légions granbretonnes même si Asrovak Mikosevaar travaille durement pour gagner les faveurs de l'Empereur Huon.

Toutefois, les Vautours constituent déjà le plus important contingent de mercenaires étrangers, engagé aux côtés des troupes granbretonnes dans la guerre contre la Scandie. Cette force se compose essentiellement de combattants Magyars, Bulgars, Slaviens et Moscoviens.

Lors de sa création, cette compagnie de mercenaires écumait les Royaumes de l'Est en vendant ses services au plus offrant. Aujourd'hui, elle sert le Czar en participant activement au conflit mosco-scandien.

A l'époque de l'aventure, Asrovak Mikosevaar est sur le point de trahir la Moscovie. En effet, dans quelques mois, les Vautours vont officialiser leur appartenance à la machine de guerre granbretonne, en prenant part à la chute de Kerninsburg...



Les Prisons de Reïvog se composent de deux grandes tours de pierre brute dont l'intérieur forme un véritable dédale de couloirs, d'escaliers et de cellules. Un des blocs est géré par les masques de Cochon et l'autre par les Crânes. C'est en ce lieu que les personnages vont rencontrer Sir Arthur Dugan.

Il s'agit d'un vieil aristocrate granbreton, vêtu d'une armure d'argent intégrale qui imite à la perfection la musculature humaine. L'âge canonique de Dugan semble avoir quelque peu ramolli sa personne. Cependant, ce que les aventuriers ignorent, c'est que Dugan est un être rongé par le démon du jeu. Il a englouti la totalité de sa fortune dans cette activité et il est aujourd'hui ruiné et lourdement endetté. Afin de maintenir son train de vie pharaonique, il est obligé de se livrer à des activités illégales mais très lucratives, telles que le commerce illicite de détenus.

Il va recevoir les personnages dans une pièce sordide, tapissée de plusieurs dizaines de scalps de scandiens - qu'il qualifie ironiquement de "prises de guerre". D'une voix sentencieuse, il dit : *"Je me nomme Sir Arthur Dugan et j'occupe les fonctions de Commandeur de l'ordre du Crâne...*

J'ai pour vous une mission de la plus haute importance qui consiste à convoyer un dangereux criminel jusqu'à la cité moscovienne de Hoysgoff. Cette ville placée sous notre protection et située sur une île de la mer Baltik. Une fois sur place, votre tâche consistera à remettre le prisonnier aux autorités locales puis à attendre qu'il participe à une attraction appelée le Tournoi des Charognes[1]*. A l'issue de cette manifestation, vous n'aurez plus qu'à me ramener sa dépouille ou au moins sa tête.*

Ce sont de belles vacances que vous offrent la Granbretanne au travers de cette mission secrète. Continuez à servir notre Empereur comme vous le faites et vous n'aurez pas à regretter votre dévouement. Notre nation sait se montrer généreuse avec les plus méritants de ses vassaux."

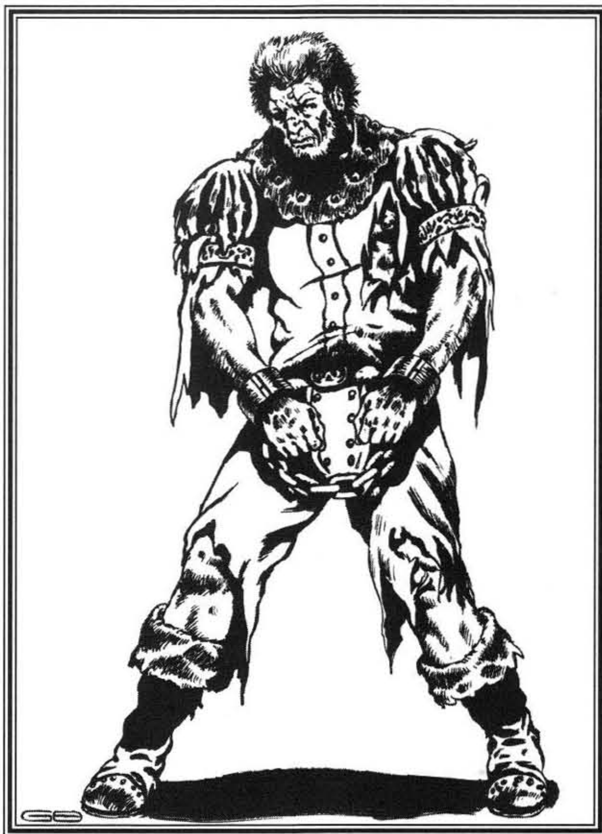
Dugan marque une courte pose afin d'évaluer la réaction des personnages. Puis il poursuit : *"Avez-vous des questions ? Dans le cas contraire vous avez quartier libre pour la soirée. Demain, à 6 heures, vous récupérerez le détenu Kobarkan. Vous embarquerez ensuite sur la Santa Fey, une frégate moscovienne qui vous conduira au large du petit village de Tensling sur l'île de Saréma. De là, vous n'aurez plus qu'à rejoindre Hoysgoff.*

Naturellement, tous les frais afférents à cette mission sont pris en charge par la Granbretanne. Voici d'ores et déjà une avance de 1000 souverains d'argent pour chacun de vous... Pour finir, sachez que Kobarkan est un homme particulièrement dangereux. Aussi ne commettez pas l'erreur de le sous-estimer. Enfin, je me permets d'insister une fois encore sur le caractère très officieux de cette mission..."

[1] Le Tournoi des Charognes est l'événement phare de la cité de Hoysgoff. Une fois par mois, il consiste à réunir quelques grands criminels du moment dans une antique tour de la ville. Là, les détenus s'affrontent et s'entre-tuent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Le survivant, quand il y en a un, bénéficie d'un mois de répit supplémentaire qu'il passe en captivité.

Les participants sont généralement des détenus condamnés à mort et achetés de manière illicite, dans tous les Royaumes de l'Est.

Le détenu que les Pjs vont convoyer a été acheté illégalement à Dugan contre une très forte somme d'argent, versée par un mystérieux dignitaire de Hoysgoff. La mission "secrète" que ce Commandeur Crâne confie aux Pjs n'a donc rien d'officiel et c'est Dugan qui la finance entièrement sur ses fonds propres.



Le Voyage jusqu'à Hoysgoff

Le lendemain matin, aux aurores, les aventuriers vont prendre livraison de Kobarkan. Il s'agit d'un curieux personnage à la carrure impressionnante qui porte un paire de menottes et des entraves. Il semble avoir été drogué et tient à peine sur ses jambes.

Dugan assiste à la scène du transfert, puis il confie les clefs des menottes et des entraves au chef du groupe de Vautours. Il gratifie ensuite les Pjs d'un salut militaire avant de tourner les talons...

Il va falloir une bonne semaine à la Santa Fey pour atteindre le petite village côtier de Tensling. Parallèlement, les Pjs vont disposer de tout le temps nécessaire pour faire connaissance avec Kobarkan, qu'ils vont devoir nourrir et dont ils devront s'occuper. Chaque Meneur de Jeu va profiter de ces moments "privilégiés" pour faire découvrir la démence profonde qui anime ce jeune homme.

Une fois sorti de sa léthargie, Kobarkan va exiger qu'on le libère sous peine d'exterminer ses gardiens. Il hurle parfois sans raison, de sa voix rauque et inhumaine. Il est particulièrement épuisant et donne l'impression de ne pas avoir besoin de repos. Et l'épreuve la plus éprouvante pour les personnages est incontestablement le moment où il se met à raconter ses "Petites Histoires". Il s'agit en fait

de récits macabres que Kobarkan se plaît à décrire pour tourmenter son auditoire. Ces contes morbides mettent en scène un assassin sadique qui redouble d'ingéniosité - éviscérations, égorgements sadiques, dépeçages à vif, tortures en tous genres... - pour mettre à mort ses victimes.

Pour couronner le tout, il faut avouer que le détenu fait preuve d'un réel talent de conteur : ses descriptions sont particulièrement précises et réalistes, à tel point qu'on pourrait penser qu'il se met lui-même en scène (ce qui est parfaitement fondé).

Pour un non granbreton, ces récits gore sont particulièrement insupportables tant les détails sont choquants. Chaque fois qu'un personnage va être soumis à une telle torture, il va devoir effectuer un jet d'Idée. Un échec aura pour conséquence de le démoraliser pour 1d10 heures.

Au bout de trois échecs successifs, le malheureux essaiera même de libérer Kobarkan de ses menottes, pour échapper à l'emprise de cette créature malfaisante...

De son côté, Kobarkan va tenter de s'évader plusieurs fois en essayant par exemple de crocheter la serrure de ses menottes...

Dans tous les cas, le Meneur de Jeu va devoir s'arranger pour que le transfert de ce criminel jusqu'à Hoysgoff s'apparente à un véritable calvaire...

L'Habit ne fait pas le Mendiant...

Pendant le trajet entre Tensling et Hoysgoff, quand le MJ va juger le moment favorable, les personnages vont tomber sur une étrange caravane composée d'une vingtaine de mendiants atteints de nombreuses difformités. Ceux-ci sont pris à parti par une bande de brigands dépenaillés.

A en juger par leurs silhouettes grandes et élancées et leurs chevelures blondes comme les blés, il s'agit de déserteurs scandiens. Ces guerriers semblent bien décidés à tailler les mendiants en pièces et il est capital que les aventuriers interviennent, que ce soit de leur propre initiative ou qu'ils soient contraints de le faire.

Au besoin, c'est Kobarkan qui provoquera la confrontation, en faisant du bruit ou en insultant les scandiens...

Considérations Tactiques

Afin d'établir un bon rapport de force, comptez un scandien par aventurier, Reinhart compris. Ce nombre pourra être modulé en fonction de l'expérience des Pjs. De même, les compétences et caractéristiques des protagonistes pourront être adaptées à votre convenance.

D'autre part, nous conseillons au MJ la relecture des règles optionnelles (pp.100-109) en plus de celles présentées dans le chapitre d'introduction.

Reinhart, Chef des Brigands

FOR 16 **CON 12** **TAI 14** **INT 13** **POU 12**
DEX 15 **APP 09**

Points de Vie : 13

Armure : de cuir 1d6-1

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Masse d'arme à deux mains* 74%, dégâts 1d10+2+MD - *Hache de Bataille* 67%, dégâts 1d8+2+MD - *Dague de Lancer* 53%, dégâts 1d4+2+1/2MD.

Compétences : Esquive 62%, Equitation 74%.

Combattant Scandien Type

FOR 13 **CON 14** **TAI 13** **INT 13** **POU 14**
DEX 14 **APP 10**

Points de Vie : 14

Armure : sans

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Lance Courte* 65%, dégâts 1d10+2+MD - *Bouclier Entier* 77%, dégâts 1d4+MD+Repousser.

Compétences : Bagarre 90%, Chercher 62%, Equitation 64%, Esquive 80%, Lutte 57%.

Reinhart appartient à la petite noblesse scandienne. Il fait partie de ces désespérés qui ont assisté impuissant à l'extermination de leur famille. Récemment, presque tous les combattants de son unité, se sont fait tailler en pièces par une meute de Sangliers. Après avoir fui la Scandie, il a accosté sur Saréma, en espérant y trouver une terre d'asile.

Contraints au brigandage par nécessité, Reinhart et ses hommes se battront comme des lions, jusqu'à la mort...

Une fois le combat remporté, un dénommé Massila - le guide des mendiants - va se jeter aux pieds des personnages. Il se confondra en remerciements, en tendant les mains en avant et en formant des arabesques complexes avec ses doigts. Il postillonne généreusement à chacun de ses mots, répandant une haleine fétide.

Après s'être calmé, Massila va demander leur destination à ses sauveurs. Devant leur réponse, il laissera échapper un rictus gêné avant de prendre congé...

En réalité, Massila et sa troupe font partie des mercenaires au service de Lord Calahan. Ils ont choisi de se déguiser en mendiants afin de passer inaperçus et de pouvoir ainsi mener leur mission à bien, sans éveiller l'attention des autochtones. Comme la plupart des spadassins de Calahan, ces mercenaires sont des Sans Masque auxquels le sorcier a promis monts et merveilles. Ils ont une foi absolue en leur employeur et manifestent une fidélité à toute épreuve.



La Cité de Hoysgoff

Lorsque les Pjs arrivent à Hoysgoff, Calahan se trouve déjà sur place. Son sous-marin repose depuis quelques jours au fond de la grande baie de la Relba et son entrée en lice est passée pratiquement inaperçue…

Le sorcier granbreton a déjà commencé à étudier Hoysgoff et à échafauder son plan machiavélique. Comme à son habitude, il a lancé deux opérations principales : la première consiste pour ses Mendiants à établir des relevés précis du relief des environs, ceci dans le but de pouvoir activer le Bouclier dans les meilleurs délais. La deuxième tâche consiste pour les Mendiants à semer abondamment du Lierre des Brumes dans la ville et dans ses alentours.

Les personnages vont être reçus en grandes pompes par quelques dignitaires de la cité, eux mêmes escortés par des miliciens plutôt grassouillets, suivis de quelques masques de Loups. Kobarkan va être immédiatement pris en charge, avant d'être transféré dans la prison du poste de garde, sous bonne surveillance. Ce bâtiment lugubre et humide compte actuellement une douzaine de cellules qui accueillent quelques-uns des pires criminels du moment : ceux-là même qui vont s'affronter prochainement pour le Tournoi des Charognes. Si les aventuriers interrogent leurs hôtes au sujet de la date du Tournoi, un dignitaire va leur répondre poliment qu'aucune date n'est arrêtée pour l'instant car le gouverneur De Sama attend

Le Lierre des Brumes

Le Lierre des Brumes est une plante mutante originaire de la grande forêt d'Arkwood, en Granbretanne. Il s'agit d'une variété de plante ligneuse qui se fixe aux murs et à la végétation en utilisant ses racines crampons. L'espèce employée par Calahan est capable de se greffer sur tout végétal, en puisant dans sa sève pour grandir. Sa croissance est galopante. Ainsi, un simple massif est capable de recouvrir une surface de 100 mètres carrés en seulement une semaine. En peu de temps ces plantes vont connaître une croissance fulgurante qui va progressivement plonger Hoysgoff dans un brouillard opaque et surnaturel. Outre cela, le lierre des Brumes possède de gigantesques feuilles à la texture poudreuse. Non comestibles, même à faibles doses, les tissus de ces végétaux sont éminemment toxiques et mortels (1d6 PdV par minute pendant trois minutes après absorption).

Actualité de la Cité de Hoysgoff

Cet encadré présente un échantillon des rumeurs qui circulent actuellement à Hoysgoff. Ces révélations peuvent s'avérer utiles pour ponctuer le séjour des Pjs dans la cité.

Ce que tout le monde sait…

- Un bataillon de masques de Loups granbretons s'est installé à Hoysgoff depuis plus de six mois. Il s'agit de troupes de réserves prévues pour renforcer les légions granbretonnes engagées sur le front de Scandie. En ville, nombreux sont ceux qui aimerait voir ces "Colonisateurs" rentrer dans leurs pénates…
- En ville, les commérages vont bon train. Ainsi, des masques de Loups éméchés ont récemment révélé que leur bataillon allait être inspecté afin de juger de sa capacité opérationnelle. D'après ces hommes, le Commandeur De Sama est terrorisé par cette visite et c'est en partie pour cela que la situation s'est dégradée entre les insulaires et les granbretons.
- Des citoyens de Hoysgoff ont espionné le campement des Loups. On raconte qu'ils sont venus avec des prostituées (des masques de Visons) et qu'à l'abri des murs de leurs fortins, les granbretons organisent des orgies et des bacchanales interminables.
- Dans la cadre du maintien de l'ordre, les granbretons ont procédé à plusieurs arrestations sommaires. Celles-ci, souvent injustifiées, n'ont pas toujours été bien accueillies par la population qui éprouve le sentiment d'être prise en otage.
- Une brume s'est levée depuis quelques jours sur Hoysgoff. Persistante, elle s'épaissit de jour en jour et s'accumule pour le moment en contrebas, sur la baie de la Relba. Elle commence cependant à grignoter les berges et s'insinue désormais entre les plantes au ras du sol.

Ce que certains ont remarqué…

- Une bande de mendiants est arrivée en ville dernièrement. D'où viennent ces misérables et pourquoi sont-ils venus se perdre dans cette contrée isolée, voilà autant de questions sans réponses…
- Un lierre étrange et particulièrement coriace se développe mystérieusement dans les champs qui encerclent Hoysgoff. Ces plantes sont un véritable fléau car elles se nourrissent de la sève des autres plantations qu'elles tuent rapidement.

la venue d'un invité de marque à qui il compte bien offrir ce riche divertissement.

A présent, les personnages-joueurs sont libres d'agir à leur guise, ils n'ont plus qu'à attendre patiemment le déroulement du Tournoi des Charognes pour récupérer le cadavre de Kobarkan. Cependant, s'ils se montrent un tant soit peu curieux, ils vont pouvoir glaner des informations sur ce qui se passe à Hoysgoff et dans ses proches environs.

La Tour du Châtiment

Cette tour, haute de 45 étages, n'est rien d'autre qu'un ancien immeuble à l'abandon. Elle est visible de partout à Hoysgoff.

Si les aventuriers interrogent les autochtones à son sujet, ils apprendront que cette tour est un authentique vestige du Tragique Millénaire dont les origines se perdent dans les ténèbres de la plus lointaine antiquité. C'est ici que se déroule le traditionnel Tournoi des Charognes. Cette distraction populaire sert à appliquer les sentences capitales ; à savoir l'élimination de dangereux détenus.

Depuis son arrivée, le Commandeur granbreton Yed de Sama a instauré ce divertissement macabre pour pallier à l'ennui de ses troupes. Ainsi, une fois par mois, des convois spéciaux amènent à Hoysgoff, quelques hors-la-loi particulièrement dangereux, capturés en Europe.

Lors des festivités, ces condamnés à mort sont libérés simultanément dans la Tour du Châtiment, sans armes. Ils doivent alors s'entre-tuer jusqu'au dernier. Quand il n'en reste plus qu'un, le survivant de cette boucherie gagne le droit de tenter à nouveau sa chance le mois suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que le tournoi l'élimine à son tour.

Si les personnages s'intéressent à la Tour du Châtiment, ils vont s'apercevoir que celle-ci est surveillée, jour et nuit, par une section de douze masques de Loup placés sous les ordres d'un chef de meute. Ces guerriers patrouillent continuellement au pied de l'édifice et leur vigilance est particulièrement difficile à tromper...

L'Auberge du Roc

Cet établissement est situé en plein centre de Hoysgoff, au cœur d'une colline, qui tel un mamelon abrupt, vient trancher avec le relief monotone de la ville. C'est ici qu'a été creusée l'Auberge du Roc. Il s'agit d'une construction cyclopéenne qui s'étend sur plusieurs étages.

En plus de ses 30 chambres réservées à la clientèle, l'auberge abrite les appartements des tenanciers et de leurs deux serviteurs.

Aussitôt, ses portes de bronze franchies, le visiteur accède aux trois escaliers principaux qui desservent chacun une salle à thème, richement décorée. On y trouve la fontaine d'ondines, le grand brasier et la salle des quatre vents.

Si les Pjs s'aventurent à l'Auberge du Roc, ils apprendront que depuis l'arrivée des granbretons, cet établissement est littéralement pris d'assaut par des meutes de Loups enivrés. Les beuveries y sont

Evénénements auxquels les Pjs peuvent être confrontés

Cet encadré présente une série d'événements auxquels les aventuriers peuvent assister ou dans lesquels ils peuvent être impliqués. Le MJ est libre de les utiliser comme bon lui semble.

• Plusieurs familles de fuyards scandiens viennent d'être capturées. Leur exécution par étranglement est programmée pour le surlendemain. Les granbretons ont déjà commencé à dresser des potences de bois sur la place principale de la ville...

• Depuis plusieurs mois, de jeunes filles vierges disparaissent mystérieusement. A ce jour, on n'a jamais retrouvé la trace d'aucune d'elles. Le responsable de ces méfaits n'est autre que le perfide Yed de Sama. Il s'est entouré d'une poignée de complices qui l'aide à réaliser ces odieux enlèvements. Ces filles rejoignent ensuite son harem personnel qui est dissimulé dans son petit palais... Au cours de leurs pérégrinations nocturnes dans Hoysgoff, il est possible que les aventuriers assistent à un de ces enlèvements et qu'ils interviennent.

• Un homme maigre, au regard fuyant, propose à un aventurier de lui vendre une magnifique broche en forme de rose. Celle-ci est faite d'or et de rubis et peut être estimée à plus de 3000 souverains d'argent alors que l'homme n'en demande que 50 souverains. Il explique qu'il a un besoin d'argent urgent. Cette broche a appartenu à sa défunte mère, elle lui rappelle de douloureux souvenirs et il veut s'en séparer.

Que l'affaire se fasse ou pas, les aventuriers croiseront quelques minutes plus tard, une patrouille de guerriers Loups, menée par un Chef de Meute furieux. Ce granbreton recherche activement le voleur qui lui a dérobé une broche en forme de rose. Il fouille systématiquement toute personne croisant son chemin...

• Alors qu'ils flânent dans les rues de Hoysgoff, les aventuriers sont assaillis par une troupe d'une dizaine de mendiants leur demandant la charité. Plusieurs d'entre eux sont en fait d'habiles pickpockets (Compétence "Couper une Bourse" à 53%)...

Comme nous allons le voir, Hoysgoff et ses lieux particuliers, méritent une visite approfondie. Les paragraphes suivants vont permettre à vos aventuriers de faire un rapide tour d'horizon de cette cité insulaire.



interminables et à la limite du supportable. Par voie de conséquence, les autochtones ont progressivement déserté l'auberge.

Sur place, Kelvin, un Chef de Meute ivrogne et ayant l'alcool mauvais risque d'agresser verbalement les personnages pour qu'ils participent à l'un de ces concours de boisson. Le but est d'ingurgiter la plus grande quantité de bière. Kelvin, en véritable pilier de taverne est un habitué de ce concours et il y participe avec une demi douzaine de soudards. Le perdant paie toutes les tournées prises, ce qui représente généralement beaucoup d'argent. Quand au vainqueur, il gagne l'estime des Loups...

D'un point de vue technique, ce jeu se résout en faisant des jets de constitution contre la valeur alcoolique des boissons ingurgitées. Chaque verre vaut 1d2 points d'ivresse qui se cumulent et s'opposent à la constitution du buveur. A chaque jet échoué, le buveur franchit une nouvelle étape alcoolique. Tout d'abord il est gai, à l'étape suivante il est saoul, au dernier échec il tombe dans un coma éthylique.

Kelvin a une constitution de 14 et son habitude lui confère un bonus de 15%...

L'Eglise Céleste

Cette église est un sanctuaire archaïque de grande taille qui se situe à proximité des berges de la Relba. Son intérieur bénéficie d'aménagements complexes reposant sur le brillant assemblage de différents matériaux.

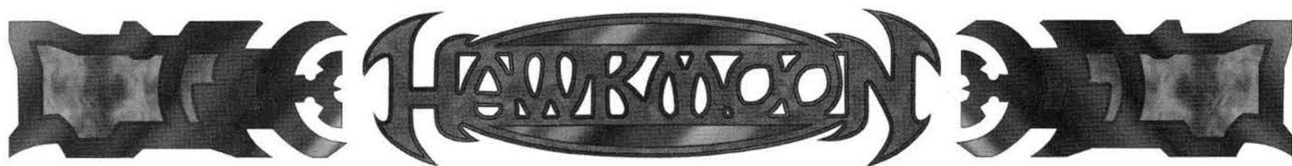
Une rangée de statues représentant des guerriers borde l'avenue fleurie qui conduit à ce monument. Un portail de pierre monumental en barre l'entrée. Il est flanqué de deux tours de pierre à plan incliné.

De part et d'autre de l'entrée, un obélisque et plusieurs statues de guerriers menaçants semblent avoir été placés ici pour intimider les curieux. Ces monuments protègent l'accès à un petit quai d'accostage auquel est arrimé une barque. Celle-ci est parfois utilisée pour transporter les cendres de défunts lors de processions funéraires, au terme desquelles, les cendres sont jetées dans le fleuve.

L'Eglise Céleste est habitée par un prêtre répondant au nom de Théomov. Ce saint homme, quelque peu illuminé, honore le culte ancestral du Vrai Dieu.

Si les personnages se rendent à l'église, ils ont toutes les chances de rencontrer le père Théomov. Cet homme, au demeurant craintif et peureux, cache cependant quelques secrets particulièrement intéressants.

En effet, quelques années auparavant, Théomov a découvert par hasard un passage secret dissimulé dans la sacristie de son église, juste derrière une lourde armoire en chêne. Ce passage donne sur une série d'escaliers qui descendent jusqu'à une chapelle souterraine. Celle-ci est constituée de huit demi sphères de verre enchevêtrées les unes dans les autres et faisant chacune environ dix mètres de diamètre. Ces constructions sont immergées dans la baie que forme la Relba à Hoysgoff. Elles permettent de découvrir l'univers marin du fleuve et d'assister au passage de quelques bancs de pois-



sons. Le père Théomov a formulé de nombreuses hypothèses concernant l'origine et la raison d'être de cette chapelle engloutie mais il semble qu'aucune n'approche la vérité...

Avant l'arrivée des granbretons, cette attraction était très prisée à Hoysgoff. Théomov faisait visiter la chapelle pour seulement 5 souverains d'argent. Il utilisait ensuite l'intégralité des sommes recueillies pour soigner et nourrir les nécessiteux de la ville. Théomov s'est bien gardé de parler de la chapelle aux granbretons et il a également demandé à ses paroissiens de garder le secret.

Si les personnages-joueurs rencontrent Théomov, qu'ils se montrent bien élevés, croyants et bons paroissiens, Théomov répondra à leurs questions et peut-être leur fera-t-il même visiter la chapelle engloutie ?

Deux sujets peuvent intéresser les Pjs :

• Premièrement, le prêtre s'occupe habituellement des nécessiteux de Hoysgoff et il les connaît tous. Cependant, dernièrement, une troupe d'une vingtaine de mendiants est arrivée dans la cité. Par ces temps de chaos, l'arrivée de ces "agneaux égarés" n'étonne pas le prêtre. En revanche, il est surpris par les rumeurs que lui ont rapporté les autres mendiants de la ville. D'après eux, ces nouveaux venus ne font pas l'aumône mais se contentent de sillonner la ville et ses alentours de long en large. De même, Théomov s'étonne qu'ils ne lui aient pas déjà rendu visite pour lui demander asile et charité...

• Deuxièmement, depuis la levée du brouillard persistant sur la Relba, Théomov observe de manière cyclique, une sorte d'énorme monstre marin (qui n'est autre que le sous-marin de Calahan). Celui-ci reste parfois immobile dans les eaux troubles et sombres de la baie, pendant de longues heures avant de se fondre dans le relief. En faisant preuve de curiosité, et en insistant un peu, Théomov acceptera certainement de leur faire visiter la chapelle engloutie. Peut-être alors les Pjs vont-ils avoir la chance d'apercevoir le mystérieux monstre marin dont parle Théomov...

Le Campement des Loups

Ce campement est installé dans la banlieue de Hoysgoff, sur un promontoire rocheux, stratégiquement favorable. De l'extérieur, il a l'apparence d'un fortin carré, entouré par une levée de terre et une palissade faite de rondins.

A l'intérieur, on trouve peu de bâtiments en dur mais plusieurs allées de tentes blanches impeccables, disposées en quinconce. Le centre du campement est réservé à l'état major et aux officiers. C'est également ici que se trouve l'étendard du bataillon. Dans sa mégalomanie, le Commandeur Yed de Sama s'est fait édifier une sorte de petit palais en pierre et en rondins. Celui-ci est modeste mais assez confortable. C'est ici que Yed a emprisonné la dizaine d'adolescentes qu'il a fait enlever pour assouvir ses fantasmes orgiaques. Elles sont gardées par une meute de guerriers Loups, tous complices de leur Commandeur...

Si les aventuriers apprennent l'existence de ces malheureuses et qu'ils décident de les libérer, cela va être une entreprise particulièrement difficile mais pas impossible. En effet, compte tenu de la situation, la vigilance des Loups n'est pas des plus fiable. La surveillance du fort est assurée par quelques patrouilles de guerriers, à l'intérieur comme à l'extérieur de la palissade avec des relèves périodiques, toutes les quatre heures.

Des Pjs aguerris remarqueront également (jet de "Sagacité") les armures étincelantes des légionnaires granbretons qui trahissent leur inexpérience guerrière. Si d'aventure les Pjs ont à se battre contre un ou plusieurs de ces guerriers néophytes, ceux-ci rompront le combat dès qu'ils se sentiront submergés. Mieux vaut alors rattraper ces poltrons afin de les réduire au silence...

Le Quartier des Plaisirs

Voilà un endroit qui vaut le déplacement. Ce quartier excentré a connu un développement sans précédent depuis l'arrivée des Loups, principalement grâce aux masques de Visons venues supporter le moral de leurs troupes expatriées.

Lieu incontournable de Hoysgoff, il faut savoir qu'avant l'arrivée des Visons, le quartier des plaisirs était le domaine privilégié d'une trentaine de beautés renversantes roulant leur bosse pour la belle Jossika. Aujourd'hui, rivalité et concurrence opposent les deux clans en place et il n'est pas rare de voir ces femmes en venir aux mains pour régler leurs griefs. Quelquefois, ces diablesses s'affrontent sur le terrain de la séduction dans la cathédrale des plaisirs, un ancien lieu saint désaffecté. Là, sous les regards pervers de vieillards libidineux, de plantureuses créatures aux corps harmonieux et sculptés, s'adonnent à toutes sortes de jeux érotiques dans le simple but de monopoliser l'attention de l'auditoire. Celle qui remporte la manche remporte le duel.

Si les aventuriers visitent le quartier des plaisirs, ils rencontreront peut-être la belle Jossika. Celle-ci est une créature pulpeuse, à la taille de guêpe. C'est une sorte de hors-la-loi romantique qui s'adonne à la contrebande d'alcool et fraye avec la pègre locale. Personnage au grand cœur, elle est prête à venir en aide à quiconque pourra lui permettre de se débarrasser de ses rivales Visons qui lui empoisonnent l'existence et lui font de la concurrence...

Dans l'Engrenage d'un Piège Implacable...

Au bout de quelques jours, lorsque le Meneur de Jeu jugera que Hoysgoff a livré suffisamment de secrets aux aventuriers et que ceux-ci se sont bien familiarisés avec les mécanismes intimes qui régissent la cité, Versus d'Elsham va faire son entrée en lice.

L'arrivée du Commandeur granbreton va être particulièrement remarquée. A cette occasion, toutes les instances de la ville sont réunies et si les Pjs sont suffisamment bien placés, ils vont assister à la scène suivante. Escorté par sa garde personnelle, Versus va remonter une des artères principales de Hoysgoff, sur un fier destrier noir

entièrement caparaçonné d'acier. Sur la place principale l'attendent Yanosh Lantéov, les notables de Hoysgoff et le Commandeur Yed de Sama. Une fois à leur hauteur, Versus les salue poliment. De Sama invite alors son homologue à prendre ses quartiers dans le campement du bataillon mais Versus refuse sèchement cette offre, préférant s'installer en ville, dans le Palais des Gouverneurs. Un jet réussi en "Psychologie" permet de s'apercevoir que cet incident anodin perturbe beaucoup De Sama qui repart aussitôt dans son campement...

Le Tournoi des Charognes

Yed de Sama va organiser les préparatifs de cette festivité dès l'arrivée de Versus. Le Tournoi se déroulera le lendemain soir. Bien entendu, les personnages, en tant que convoyeurs d'un détenu, vont avoir l'enviable privilège d'assister gratuitement à cet événement. Pour l'occasion, une grande estrade a été dressée par des légionnaires Loups.

Alors que le soleil disparaît progressivement à l'horizon, pas moins d'une douzaine de dangereux criminels vont défiler, enchaînés devant un bon millier de curieux venus se délecter du spectacle à venir. Pour commencer, chaque détenu va être présenté nominativement à l'assistance, un crieur public étant chargé de raconter la carrière criminelle du condamné, en insistant sur ses crimes les plus abjects, tout cela appuyé par une mise en scène très théâtrale.

La population de Hoysgoff, choquée à l'annonce des atrocités perpétrées par ces sadiques, semble pourtant se délecter à l'écoute des détails macabres qui soulignent les faits. L'atmosphère générale est somme toute très hypocrite.

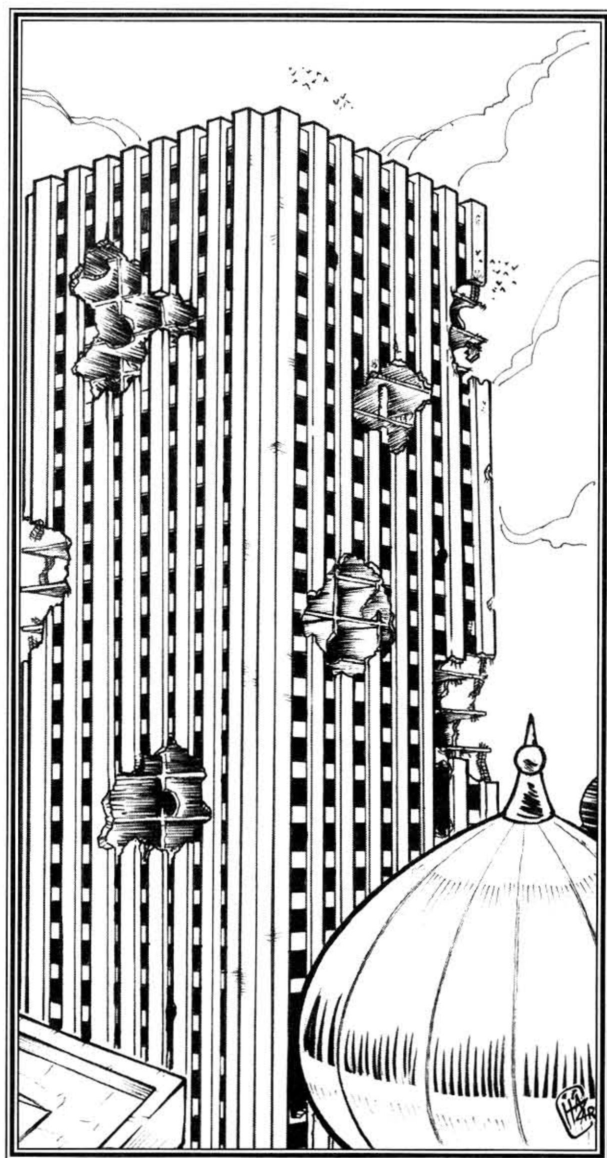
Il y a là douze assassins des deux sexes. Ces monstres forment un échantillon représentatif de tout ce que l'humanité peut engendrer de pire car si leurs apparences diffèrent, ils sont tous rongés par le même sadisme et par la même volonté de faire le mal. La plupart d'entre eux affichent des regards durs, sévères et torves. Mais quelques-uns camouflent leur nature sous les traits de jeunes adolescents, aux regards inoffensifs et candides. Bien sûr, Kobarkan fait partie du lot des condamnés.

Après leur avoir donné les derniers sacrements, le Père Théomov va réciter une courte prière pour les âmes des malheureux condamnés. Les malfrats vont ensuite être conduits jusqu'à l'échelle d'accès extérieure de la Tour (il s'agit en fait d'une ancienne échelle de secours), laquelle va leur permettre de pénétrer dans la Tour à différents étages, afin de pimenter la chasse.

Une fois tous les détenus dans la Tour, Yed de Sama se lèvera, tout en disant froidement *"Que le Jeu commence."*

La chasse va alors débuter officiellement. Ce spectacle grotesque va durer près de deux heures, rythmé par les cris d'agonie et de souffrance des suppliciés et la défenestration de plusieurs d'entre eux...

Finalement, un silence inhumain va succéder au carnage. Cependant, aucun détenu ne sortira de la Tour. Satisfait, Yed de Sama conclura sur un ton enjoué *"Ces manants se sont donc étripés jusqu'au dernier"*. Le Commandeur va ensuite ordonner à ses masques



de Loup de déverrouiller les portes de la Tour et de se disperser dans le bâtiment, à la recherche des cadavres. En même temps, la foule, rassasiée par cette orgie de violence, va se disperser rapidement.

La fouille va durer plusieurs dizaines de minutes et malgré leur minutie, les Loups vont seulement retrouver onze cadavres dans le dédale des couloirs de la Tour : il manque la dépouille de Kobarkan. Une deuxième série de recherches infructueuses va permettre de conclure que Kobarkan s'est enfuit...

Yanosh Lantéov va immédiatement déclencher des mesures d'urgence. Ses miliciens vont passer dans les rues de la cité pour informer les habitants de la situation, conseillant à chacun de se barricader jusqu'à nouvel ordre. En tant que convoyeurs, les aventuriers vont être immédiatement appelés au palais des Gouverneurs. Ils sont désormais les seuls à pouvoir donner une description précise de Kobarkan.



Au palais, ils vont participer à deux entretiens assez musclés. C'est Lantéov qui va mener le premier. Il se bornera à poser des questions classiques et précises, demandant par exemple une description physique de Kobarkan et des précisions sur ses goûts, ses humeurs et son comportement.

Versus d'Elsham va conduire le second entretien. Il ne posera que très peu de questions et se contentera de fixer froidement les aventuriers de ses yeux rubis, jusqu'à faire naître en eux un malaise (laissez à vos joueurs le temps de trahir leur malaise). Une fois que le Commandeur aura remporté cette lutte psychologique, il va dire sèchement : *"Même si mes informations sont assez fragmentaires, je sais que vous êtes des militaires de la compagnie du Vautour et je vous considère comme en partie responsables de l'évasion de ce détenu. Nous ne pouvons nous permettre de décevoir la population de Hoysgoff. Aussi, trouvez-moi ce Kobarkan et ramenez-le moi, mort ou vif. Mais surtout, ne me décevez pas. Ai-je été assez clair ?"*

A chaque joueur de comprendre toute la portée de ce discours.

A ce stade, la recherche de Kobarkan va théoriquement devenir la première préoccupation des Pjs. Pour débuter l'enquête dans de "bonnes conditions", Versus va leur coller deux masques de Loup dans les pattes, dans le but inavoué de surveiller l'avancement de l'enquête. Ces deux guerriers se nomment Piers et Orson. Ce sont loin d'être des lumières mais ils sont en revanche particulièrement collant et les Pjs vont devoir ruser s'ils veulent se débarrasser de ces indésirables (diviser le groupe est une solution envisageable)

Quand à Kobarkan, c'est Calahan qui a organisé sa fuite. Les Longs Couteaux ont dégagé l'accès d'un passage souterrain partant de la Tour et qui aboutit à un entrepôt désaffecté situé sur les quais. Quelques minutes avant le début du Tournoi des Charognes, les mercenaires ont investit le bâtiment. Après avoir localisé Kobarkan, ils l'ont capturé à l'aide d'un gaz soporifique. Ils ont ensuite exterminé les autres détenus, puis se sont retirés tranquillement après avoir condamné le passage souterrain.

Si les aventuriers pensent à examiner les dépouilles des autres détenus, ils vont pouvoir découvrir qu'une partie des corps portent des traces de blessures faites à l'aide d'armes tranchantes, ce qui est étrange puisque aucun prisonnier n'était théoriquement armé. De même, s'ils visitent la Tour avec minutie, ils découvriront peut-être le passage souterrain dissimulé derrière un tas de briques fraîchement remué.

Actuellement, Kobarkan se trouve dans les Dents de la Baltik où son père le soumet à des soins et à une psychanalyse poussés. De ce fait, il y a fort à parier que les Pjs vont rapidement piétiner dans leur enquête...

L'Etau se Resserre

Dès l'instant où il aura récupéré son fils, Calahan va mettre son plan à exécution. Le lendemain de la fuite de Kobarkan, en pleine nuit, toute la ville va être réveillée par une série de bruits et de tintements métalliques semblant venir du ciel. Quelques instants après, les habitants de Hoysgoff et les personnages vont assister à un inquiétant balai céleste. Très haut dans le ciel, des milliers de feux follets illuminent les ténèbres en une danse chaotique qui va durer plus de cinq minutes, avant de s'arrêter brutalement.

A ce moment précis, le Bouclier devient actif et isole Hoysgoff du reste du Monde. Son principe technologique empêche désormais toute forme organique d'entrer ou de sortir de la ville. Dès le lendemain, les citoyens de Hoysgoff vont découvrir l'atroce vérité ; ils sont prisonniers d'une mystérieuse barrière d'énergie qui encercle la cité.

Voici quelques exemples de problèmes que peuvent rencontrer les personnages. Chacun de ces événements est détaillé succinctement dans les paragraphes suivants. Les événements sont donnés chronologiquement, même si parfois leur déroulement peut se superposer dans le temps.

• Un peu partout des grappes de personnes paniquées ou surprises par le Bouclier ont trouvé la mort au pieds de ce rempart d'énergie. Les Pjs vont pouvoir assister à la mort d'un homme. Alors qu'un citadin s'avance prudemment, mains en avant vers le Bouclier comme pour en sonder les limites, ce malheureux va être projeté brutalement à plusieurs mètres par un dégagement d'énergie intense, le tuant sur le coup.

• Le Lierre des Brumes semble tout envahir et le feu se révèle à peine suffisant pour détruire cette plante diabolique. De mémoire de saréméen, on n'a jamais vu chose pareille, d'autant que progressivement, la ville est mangée par un brouillard qui s'épaissit.

• Yed De Sama et Yanosh Lantéov sont littéralement débordés par les événements. Ils tentent désespérément d'occulter la gravité de la situation à la population dans le but d'éviter les émeutes. Pour sa part, De Sama détache plusieurs dizaines de Loups pour tenter de créer une brèche dans le Bouclier. Ceux-ci utilisent toute la panoplie d'armes à leur disposition, sans succès. Ces échecs répétés ont pour effet de faire monter la tension entre Versus d'Elsham et Yed de Sama. Rapidement, des divergences d'opinions vont naître entre les deux granbretons. Versus va bientôt accuser son homologue de tenir des raisonnements stupides et d'être incompétent. Fort de son autorité, d'Elsham va lever progressivement les masques de Loups contre leur Commandeur impuissant. Pendant toute la suite du scénario, le Meneur de Jeu devra s'attacher à distiller crescendo cette atmosphère malsaine...

• Dans les jours suivants, la situation de Hoysgoff va devenir infernale et échapper à tout contrôle. Ainsi, deux jours seulement après la disparition de Kobarkan, les mercenaires de Calahan vont se métamorphoser en assassins sanguinaires. Sur ordre de leur maître, ils vont éliminer tous les hommes représentants une quelconque forme d'autorité dans la ville, ce qui comprend le capitaine de la milice, le gouverneur Yanosh Lantéov, le Commandeur Yed de Sama et le Commandeur Versus d'Elsham. Versus sera le seul à échapper à ce massacre. Il sera efficacement protégé par ses gardes du corps qui réussiront même à tuer plusieurs Longs Couteaux. Si les aventuriers demandent à voir les cadavres de ces assassins, ils reconnaîtront peut-être - jet d'INTx3 - quelques-uns des mendiants qu'ils ont croisés lors de leur arrivée à Hoysgoff.

Quand aux autres dignitaires, ils seront retrouvés sauvagement poignardés et égorgés.





• Suite à l'assassinat de Yed de Sama, Versus va prendre officiellement le commandement du bataillon granbreton, au cours d'une cérémonie militaire à laquelle toute la population a été invitée. Alors que cette mascarade touche à sa fin, Lord Calahan va déclencher la machine infrasonore qui équipe son sous-marin. Immédiatement, toute personne se trouvant sur un cheval va devoir réussir un jet sous sa compétence "Equitation" minorée de 75%, sous peine d'être désarçonnée par sa monture (chute 1d6 sans armure). Versus et plusieurs de ses officiers vont eux aussi être projetés à terre par leurs fidèles destriers, devenus fous.

La machine à infrason va mettre en fuite tous les animaux de la ville. Affolés par ses ondes inaudibles pour l'homme, chevaux, chiens, chats, rats et oiseaux vont échapper à tout contrôle et s'engouffrer dans les rues de la cité pour fuir la cause de leurs souffrances. La folle course de ces animaux incontrôlables va s'achever en gigantesques charniers, sur le rempart du Bouclier...

• Face aux événements inexplicables qui assaillent Hoysgoff, la population est unanime et s'accorde à penser que l'holocauste est proche et que leur malheureuse cité est victime d'une malédiction. Pour lutter contre la psychose naissante, beaucoup de citadins vont chercher le réconfort dans la prière, à l'église du Père Théomov.

Le Radeau de la Méduse...

Avec l'extermination de la quasi totalité de la population animale de Hoysgoff, va se poser un premier problème relatif à la propagation des épidémies. Afin de lutter contre cela, Versus va ordonner la mise en place de grands brasiers, destinés à brûler toute cette viande. Cependant, il y a bien plus dramatique que cela. En effet après plusieurs jours de tentatives et d'investigations minutieuses (auxquelles les personnages peuvent participer) le Bouclier va se révéler complètement hermétique et infranchissable. Compte tenu de la population de Hoysgoff et des réserves de nourriture présentes intra-muros, les vivres de la ville vont commencer à manquer à compter du 7ème jour.

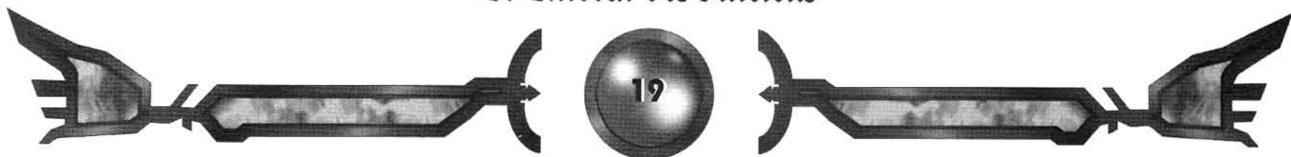
En peu de temps, la situation va se détériorer jusqu'à atteindre son point critique. Les exemples suivants permettent au MJ d'apprécier l'évolution de cette pénurie et d'y impliquer ses Pjs.

• Une fois les réserves de nourriture de Hoysgoff épuisées, les instincts les plus bas vont se révéler en chacun des habitants de la cité. Progressivement, les rues vont se désertifier et les disparitions humaines vont se multiplier. Il devient particulièrement dangereux de sortir la nuit et des rumeurs prétendent que plusieurs bandes d'anthropophages écument les rues en quête de proies humaines (et pourquoi pas d'entrecôtes d'aventuriers !!!).

• Dans le cadre de la mise en place d'un plan de rationnement, Versus va ordonner la collecte de toutes les réserves de nourriture encore présentes à Hoysgoff. Face aux réticences de la population, il va être contraint d'employer la force pour organiser la fouille de quartiers entiers. Pour ce faire, il fait par exemple boucler les deux extrémités d'une rue par des sections de Loups puis il envoie des guerriers fouiller minutieusement chaque maison. En cas de découverte de nourriture non déclarée, le contrevenant est arrêté et incarcéré au campement des Loups. Ce que beaucoup ignore et que Versus s'efforce de dissimuler, c'est que ces détenus servent ensuite de nourriture aux légionnaires granbretons...

• Au fur et à mesure que le temps passe, les disparitions suspectes vont se multiplier. Quelques opportunistes vont même développer un marché parallèle, où sont commercialisées des pièces de viandes étonnamment fraîches et à l'apparence douteuse...

• Un peu partout, des citadins traquent les moindres racines et autres mousses pour remplir leurs panses vides. Certains, sont tellement aveuglés par la faim qu'ils mangent du Lierre des Brumes. Ce poison les tue en quelques minutes mais leurs carcasses ne sont pas perdues pour tout le monde...



> ## Edit de Versus d'Elsham
>
> Nous, Versus d'Elsham, en notre qualité de Commandeur de la Légion de Thanatos, proclamons l'édit suivant.
>
> Tous les jours, un quartier de Hoysgoff, tiré au sort, devra payer le tribu de dix personnes, ceci sans restriction. Cette mesure doit permettre de pallier à la pénurie de nourriture qui sévit actuellement dans la ville. Elle prend effet immédiatement par son exécution dans le quartier des Artisans.

• Avec le temps, la ville toute entière va devenir un gigantesque champ de bataille où chacun est tantôt proie ou prédateur. Cette ambiance va progressivement réveiller les comportements humains les plus primitifs. ceux-ci s'articulent essentiellement autour de l'instinct de survie et de la sélection naturelle. Dans un contexte aussi terrible, il va de soi que seule l'union fait la force.

• Environ trois semaines après le déploiement du Bouclier, la situation va devenir tellement critique que Versus va faire placarder un édit dans tous les quartiers de Hoysgoff. Il va multiplier les arrestations et les exécutions sommaires et ses légionnaires vont gagner en sauvagerie. C'est à ce moment précis que Hoysgoff va basculer dans l'horreur, le cannibalisme devenant véritablement une pratique commune et presque banalisée...

Il appartient à chaque Meneur de Jeu de décider de la durée de ce calvaire. Cette ambiance particulièrement noire et malsaine est intéressante à développer d'un point de vue psychologique ne serait ce que parce qu'elle permet aux aventuriers de lutter contre cet adversaire invisible qu'est la faim. Elle permet aussi d'évaluer jusqu'où sont prêts à aller les joueurs pour sauver la peau de leur personnage fétiche. D'une manière générale, un être humain soumis à pareil traitement va rapidement s'affaiblir à la cadence de 1 point de FORce par jour à compter du troisième jour sans nourriture. Ce personnage est considéré comme très affaibli dès que sa FORce est diminuée de moitié. Sa vie est menacée quand elle est réduite au quart.

Au Cœur du Problème

Laissez vos Pjs tourner en rond, jusqu'à ce qu'ils réalisent qu'il n'y a aucune issue à leur calvaire. Puis, une nuit (où qu'ils se terrent), les personnages, affamés et désespérés, vont être contactés par les mercenaires de Calahan. Suivant le cas, les Longs Couteaux vont leur tendre une embuscade à grand renfort de filets d'acier et de gourdins ou bien c'est Massila qui les invitera[2] tout simplement à le suivre, dans leur intérêt...

[2] ***Il est possible cependant que les aventuriers se méfient d'eux, craignant par ces temps difficiles de finir en casse-croûte.***

Après leur avoir soigneusement bandés les yeux et leur avoir retiré leurs armes, les Longs Couteaux vont faire monter les aventuriers à bord d'une petite barque avec laquelle ils les conduiront jusqu'au sous-marin de Calahan.

Pour cette première rencontre, les personnages vont être guidés jusqu'à la salle commune des Dents de la Baltik (Rappelons qu'à ce stade, ils ignorent qu'ils évoluent dans un submersible). Ce n'est qu'à cet instant que Massila va ôter les bandeaux de leurs yeux. Les aventuriers se retrouvent alors dans une grande salle au centre de laquelle une table dressée accueille des mets plus délicats les uns que les autres. Ce spectacle dépasse de loin tout ce qu'ils ont pu voir depuis des semaines. A l'extrémité de la table, un homme vêtu d'une combinaison intégrale verdâtre et d'un heaume de cobra richement rehaussé de gemmes, les invite à s'asseoir : *"Prenez place je vous prie"*. A n'en pas douter, il s'agit d'un sorcier granbreton de l'ordre du Serpent.

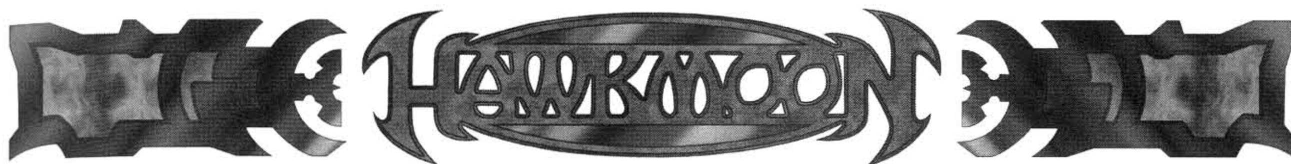
La table croule littéralement sous le poids de gibiers - sanglier, faisans, poulets - et de légumes variés[3]. Les Pjs affamés vont probablement se jeter sur cette nourriture afin d'apaiser la faim qui les tenaille. Le repas est servi par deux serviteurs en costumes d'apparats. Quand au maître de séant, il participe au repas et semble profiter de cette occasion pour observer les Pjs sans dire un mot.

[3] ***Naturellement, tous les aliments sont imprégnés d'un puissant somnifère et bien que Calahan mange la même chose que les personnages, il a l'avantage d'avoir préalablement ingurgité un antidote qui annule les effets du poison.***

Ce repas va être un moment décisif de l'aventure. En effet, quand les aventuriers seront rassasiés, Calahan va leur poser de nombreuses questions afin de juger leur caractère et d'évaluer leur capacité de jugement. Il cherche à savoir si les Pjs sont suffisamment valeureux pour devenir ses alliés. Lors de cet interrogatoire, il va porter une attention toute particulière aux scientifiques et aux érudits dont il va faire ses interlocuteurs privilégiés.

Dans l'hypothèse ou tout se passe bien, Calahan apparemment satisfait des réponses va prendre la parole : *"Vous n'êtes pas des granbretons ou tout du moins n'en avez vous pas le comportement. Des personnes de votre trempe auront sans doute apprécié leur séjour dans la nouvelle Hoysgoff, mon œuvre...*

> Depuis quelques jours, le sorcier fait suivre les personnages, d'abord parce qu'ils connaissent Kobarkan et ensuite parce que la psychanalyse que le granbreton a mis en pratique sur son fils s'est révélée infructueuse. Récemment Kobarkan, alors hébergé sur l'Arche du Devin, a réussi à s'évader. Cet événement menace actuellement le fragile équilibre de la nef stellaire.
>
> A défaut de solutions immédiates, Calahan espère que les Pjs vont lui amener des éléments susceptibles de l'aider à récupérer son fils. Il pense aussi que les Pjs sont des alliés potentiels, dignes de prendre part à son projet titanesque. Sous couvert de bonnes manières, Calahan est en train de perdre progressivement pieds et il est désormais entré directement en conflit avec son propre fils.



Plus sérieusement, vous avez pu vous rendre compte ici que le comportement humain traditionnel s'efface devant des instincts bestiaux inhibés. Ces comportements latents se réveillent à l'approche d'un danger et révèlent la personnalité intime qui sommeille en chacun de nous.

Tous ces facteurs sont latents chez l'être humain moyen. En revanche, les granbretons cultivent sciemment cette différence et en ont fait leur étendard. Cela fait d'eux des créatures particulièrement abjectes et malfaisantes. Et encore n'avez-vous eu ici qu'un léger aperçu de leur folie et de ses applications. Vous l'avez compris, la société granbretonne incarne le mal et bien peu aujourd'hui osent se dresser contre ce fléau pour endiguer la grande menace qu'il représente".

Tout en se servant une coupe de vin, le sorcier marque un temps d'arrêt pour juger de la réaction des personnages-joueurs, puis il reprend : *"Ce sont les conclusions des analyses que je viens de vous exposer qui m'ont conduit à établir le principe du Bouclier, testé depuis plusieurs semaines à Hoysgoff. Bien sûr, cette étape de mon projet ne constitue que la partie visible de l'iceberg et d'autres projets d'envergure viendront bientôt compléter mon œuvre. Comme tout artiste qui se respecte, j'ai besoin de m'exercer avant de créer le chef-d'œuvre de mon existence.*

Comme vous vous en doutez, il faut savoir s'entourer de partenaires compétents et fiables pour mener à bien des projets d'une telle envergure. C'est ce qui m'amène aujourd'hui à vous proposer de rejoindre mon équipe. Voulez-vous être des miens ?"

Plusieurs possibilités s'offrent alors aux aventuriers :

• Ils refusent catégoriquement de se joindre aux projets de Lord Calahan. Le sorcier va alors laisser le somnifère agir. Une fois endormis, il va les faire reconduire à Hoysgoff, où nos héros risquent d'achever leur carrière en casse-croûte pour granbretons.

• Ils acceptent de rejoindre la cause de Calahan. Le sorcier les invite alors à boire un coupe de vin afin de sceller cette alliance : *"A présent que vous avez fait le bon choix, buvez donc de cet excellent nectar de Granbretanne".* Ce vin, servi par les serviteurs contient en fait l'antidote au somnifère présent dans les aliments. Pour les aventuriers, la solution la plus sage consiste naturellement à louvoyer. Dans tous les cas, nos héros ne sont pas en position de force pour contrer les projets de Calahan.

Une fois satisfait, le sorcier granbreton va leur proposer de résider à l'intérieur des Dents de la Baltik (dans les cellules indépendantes). Evidemment, Arghaïl et Cédrick, les gardes de Calahan, vont être chargés de les surveiller.

S'Infiltrer dans le Repaire de Calahan

Quels que soient les événements déclenchés par les personnages, il y a fort à parier que les Pjs vont finir par s'intéresser aux secrets cachés des Dents de la Baltik. Plusieurs possibilités sont alors envisageables :

• Si les Pjs se sont rangés du côté de Calahan - ou ont fait semblant de le faire - cela va leur faciliter la tâche. En effet, durant leur séjour, ils vont pouvoir se promener assez librement dans les pièces 1, 2, 3, 4, 5 et 6, le restant du sous-marin leur étant interdit. Cependant, Arghaïl et Cédrick se montreront très vigilants et surveilleront tous leurs faits et gestes...

• Une autre solution consiste à prendre le contrôle du sous-marin par la force, entreprise ardue mais pas impossible. Dans ce cas, il est nécessaire de pénétrer dans le submersible, qui reste inaccessible tant qu'il est en plongée. Pour ce faire, des aventuriers astucieux pourront par exemple suivre quelques Longs Couteaux et profiter de leurs allées et venues dans le sous-marin pour l'infiltrer. Il ne restera plus qu'à organiser la prise des Dents de la Baltik, en tenant compte du contingent de gardes et des quelques Longs Couteaux qui le peuplent.

Le Meneur prendra soin d'équilibrer les forces en présence de manière à rendre cette exploration intéressante mais pas impossible.

Dans tous les cas, lors de ces événements, Calahan a déjà quitté les Dents de la Baltik depuis longtemps. En effet, il s'est télétransporté sur l'Arche du Devin, quelques heures seulement après son repas avec les personnages.

Les Pjs ne le reverront donc pas de si tôt et s'ils questionnent un serviteur à ce sujet, celui-ci leur mentira de la sorte : *"Le Maître se repose dans ses appartements et il a demandé à ce qu'on ne le dérange pas".*

Les Dents de la Baltik

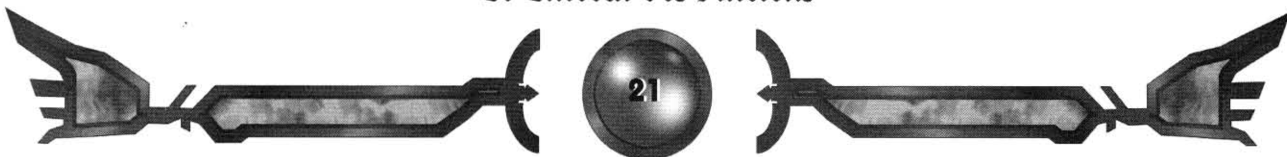
C'est depuis cet ingénieux engin que Lord Calahan tire actuellement les ficelles de sa machination. Jadis, le sorcier menacé, vola ce prototype unique pour s'enfuir de Granbretanne. Depuis, ce vaste sous-marin gris a été modifié pour accueillir tout le matériel de travail du sorcier. Il comprend aujourd'hui des appartements richement meublés, un laboratoire et une soute capable d'accueillir toute l'équipe des Longs Couteaux.

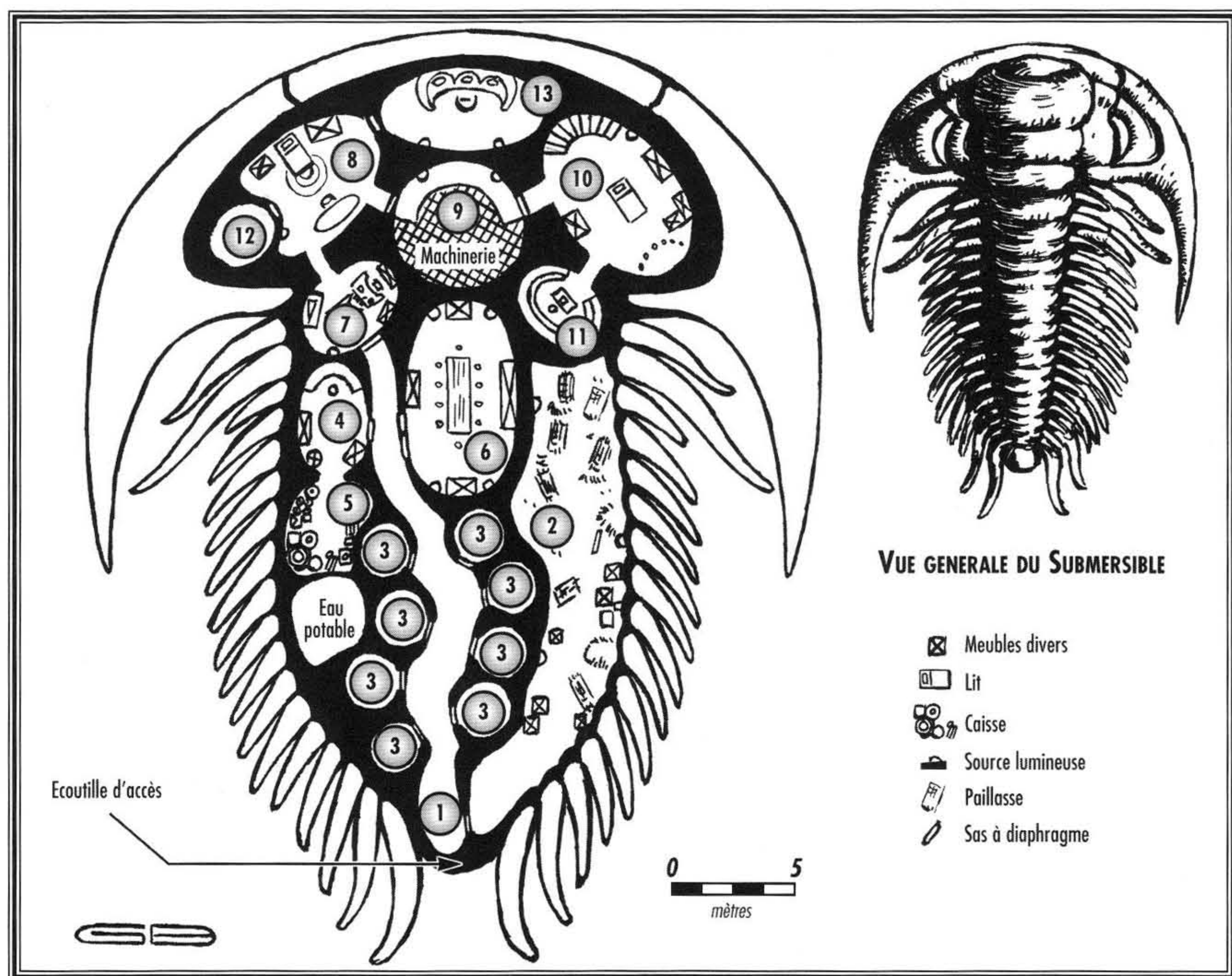
Les Dents de la Baltik est un raffinement pour les yeux. L'intérieur comme l'extérieur témoignent du goût remarquable et de la sensibilité de son propriétaire.

Le submersible a été réalisé suivant le fossile d'une créature bizarre dont l'espèce dominait autrefois les mers des premiers âges. Son ossature sombre repose sur un squelette d'acier spécial et particulièrement résistant. Son mouvement est assuré par une multitude de tentacules articulées dépassant de ses flancs. Deux grandes antennes recourbées assurent la maniabilité et permettent de virer rapidement. Grâce à son dispositif de ballast - camouflé dans ses flancs - les Dents de la Baltik peut plonger sans risque jusqu'à une profondeur de 50 mètres.

Lorsqu'il se déplace en surface, le sous-marin remue des geysers de boue et de vapeur dans un vacarme assourdissant.

Le descriptif qui suit permet de se familiariser avec les Dents de la Baltik. Sans entrer complètement dans le détail, il permet de se faire une bonne idée du contenu du sous-marin.





1. Le Vestibule

Immédiatement après avoir franchi l'unique écoutille d'accès qui se trouve à l'arrière du sous-marin, on accède à un petit vestibule faiblement éclairé. Cette pièce confinée donne sur deux sas à diaphragme, l'un accédant au couloir principal et le second permettant d'entrer dans la tanière des mercenaires Longs Couteaux.

2. La Tanière des Longs Couteaux

Cette pièce austère est noyée dans une atmosphère crépusculaire. Peu engageante, elle empeste la moisissure et la sueur. Elle est séparée du reste du sous-marin par d'épaisses cloisons d'acier qui l'insonorisent. Elle contient notamment des paillasses et des réserves de nourriture. C'est ici que vivent les mercenaires Longs Couteaux, quand ils ne sont pas occupés ailleurs. Dans tous les cas, il y a toujours un effectif d'au moins 1d3+2 mercenaires présents dans le sous-marin.

Sur la façade est, les Longs Couteaux ont peint toutes sortes de scènes représentant des événements majeurs de leur vie passée. La plupart de ces représentations sont incomplètes et forment un enchaînement de tableaux muraux discontinus.

S'ils prêtent attention à ces peintures, les Pjs vont s'apercevoir que les Longs Couteaux sont des Sans Masques granbretons. En effet, plusieurs dessins mettent en scène le bannissement de masques de bêtes appartenant à différents ordres, d'autres montrent des groupes de guerriers en train d'être démasqués par leur supérieur hiérarchique.

3. Les Cellules Indépendantes

Ces huit cellules donnent chacune sur le couloir principal. Deux d'entre elles sont occupées par Arghaïl et Cédrick, les gardes de Calahan, trois autres logent ses serviteurs. Une certaine tension existe depuis toujours entre ces deux clans.

Calahan ne manifeste que peu de considération à l'égard de ses serviteurs, à l'exception de Ryanne qui est actuellement sa maîtresse.

Précisons que c'est dans ces cellules que vont être logés les Pjs lors de leur séjour dans le sous-marin.

Arghaïl et Cédrick - Gardes

FOR 11	CON 12	TAI 10	INT 11	POU 12
DEX 14	APP 09			

Points de Vie : 11

Armure : Sans

Modificateur aux Dégâts : +0

Armes : *Neutralisant* 60% Spécial*, Pds 18 - *Epée Courte* 70%, dégâts 1d6+1+MD.

Compétences : Esquiver 70%.

** Le Neutralisant est une arme de mêlée qui s'apparente à un bâton d'acier torsadé. En cas d'attaque réussie, la cible doit remporter un jet contre une virulence de 15 ou perdre connaissance pour 15-CON heures (minimum de l'inconscience 10 minutes). Le Neutralisant ignore la protection des armures.*

Alphons, Randow et Ryanne - Serviteurs

FOR 09	CON 08	TAI 10	INT 14	POU 12
DEX 11	APP 12/15			

Points de Vie : 09

Armure : Sans

Modificateur aux Dégâts : +0

Armes : Aucune.

Compétences : Artisanat [Cuisiner] 72%, Maîtrise Technologique 38%, Scribe 42%.

4. La Cuisine

Un sas à diaphragme non verrouillé barre l'entrée de la cuisine. Habituellement Randow se charge de cette corvée. Différents aménagements lui permettent de faire une excellente cuisine. Si les aventuriers fouillent ce lieu, ils pourront découvrir plusieurs livres de cuisines manuscrits.

5. La Réserve

Cette pièce annexe à la cuisine contient de grandes quantités de nourriture (jambons fumés, betteraves, pommes de terres...) ainsi qu'un réservoir d'eau douce. Grâce à ces denrées, les habitants du sous-marin peuvent assurer leur subsistance pendant plus de trois mois, sans se rationner.

6. La Salle Commune

Cette salle est fermée par un énorme sas à diaphragme non verrouillé. C'est ici que se prennent les repas. Cette grande pièce contient un magnifique mobilier patiné, de style Louis XIV (ce qui nécessite un petit jet de "Monde Ancien" pour arriver à cette conclusion). Sa table peut facilement accueillir dix personnes lors des banquets.

Il y a cependant un détail très troublant qui vient quelque peu gâcher l'atmosphère sereine de ce lieu. Ainsi, en plein milieu de la table, un bocal sphérique contient un cœur humain noyé dans un liquide écarlate et translucide. Le plus étrange est que cet organe bat encore au rythme de 60 pulsations par minutes.

Si les Pjs interrogent Calahan à ce sujet, le sorcier prendra un air grave avant de leur répondre qu'il s'agit là du cœur de son arrière-grand-père. Il avouera tenir cet héritage de son père qui est l'inventeur du liquide nourricier et onctueux qui permet au cœur de continuer à battre même après avoir été arraché à son corps. Après tout, le cœur n'est qu'une merveilleuse pompe !!!

Les Dents de la Baltik

Fonction : sous-marin d'exploration granbreton
Equipage : 1 pilote et jusqu'à 40 passagers
Armement : aucun
Points de Structure : 250
Blindage de la Coque : 5d6+6
Autonomie : 3 mois
Capacités de la Soute : 5 tonnes
Vitesse de croisière : 10 nœuds en plongée et jusqu'à 14 nœuds en surface
Longueur : 85 mètres
Largeur : 55 mètres
Franc Bord : 3 mètres
Tirant d'eau : 4 mètres
Prix Estimatif : 2.5 millions de souverains d'argent

7. Le Bureau de Calahan

Situé complètement en fin de couloir principal, l'accès au bureau est condamné par un sas à diaphragme en acier trempé qui est verrouillé par un mécanisme à clef encastré dans le mur. Ce sas est fermé en permanence. Il nécessite deux jets consécutifs réussi à -10% en "Crocheter". Une autre solution, beaucoup moins discrète, consiste à le défoncer. Dans ce cas, le sas a 25 Points de Structure et il se détériore de la même manière qu'un bouclier.

Une fois cette difficulté surmontée, on accède enfin au bureau. C'est ici que se trouvent la plupart des documents personnels de Calahan qui traitent notamment de son projet ambitieux.

Une partie de la pièce est envahie par un énorme aquarium peuplé de créatures aquatiques inconnues et aux formes bizarres. Prés du bureau trône une immense commode en chêne, à la serrurerie imposante. La reproduction d'une frégate miniature repose sur ce meuble. Cette somptueuse maquette est signée *"Calahan Q."*. Si quelqu'un l'examine attentivement (compétence "Chercher"), il sera frappé par la perfection et la précision de la réalisation. Dans ce cas seulement, le personnage va avoir la possibilité de faire un jet sous sa compétence "Amorcer Piège". En effet, la maquette est en



réalité un piège mortel. Sur le bâbord de la frégate, les 20 petits canons sont réellement chargés. Ils tireront une salve, si le tiroir de la commode est ouvert sans précaution. Celle-ci a 95% de chance d'atteindre la personne ayant forcé le tiroir en provoquant 1d6+6 points de dégâts mais elle peut également atteindre d'autres aventuriers suivant leur position dans la pièce au moment des faits.

Une fois le piège analysé, une solution consiste à n'ouvrir le tiroir qu'à moitié de manière à ne pas déclencher le mécanisme. Cela est largement suffisant pour extraire le contenu avec précaution (jet sous 5 x dextérité)...

Il y a deux ouvrages dans le tiroir de la commode. Le premier document est une sorte de recueil autobiographique ou Lord Calahan raconte sa vie. Il y parle de sa femme, sa bien aimée Chriseleen, de ses deux fils, Narek et Kobarkan, de leur vie, de ses recherches sur les Crapaciers, de l'horrible assassinat de sa famille.

Dans les dernières pages de l'ouvrage, Calahan expose une partie de son sinistre projet. Il parle de Hoysgoff et de plusieurs autres cités en Europe sensées avoir subi un sort analogue à celui qui attend la petite ville.

Dans ce livre, le sorcier parle également de son Chef-d'œuvre. Ce projet machiavélique consiste à utiliser le Bouclier pour affamer et anéantir la population de Londra.

Il projette ensuite de s'installer dans la capitale granbretonne libérée, avec sa communauté qu'il a pompeusement baptisé les Elus de Calahan.

Le second ouvrage est beaucoup plus volumineux et son contenu est très technique. Le lecteur de cet ouvrage devra posséder une compétence en Maîtrise Technologique au moins égale à 60% pour pouvoir comprendre et exploiter son contenu. Dans ce cas, une lecture assidue enseignera notamment les secrets technologiques concernant la machine à infrasons ou encore les Lierres des Brumes. Calahan révèle également le fantastique procédé de fonctionnement du Bouclier et il détaille le mécanisme des machines qui animent les Dents de la Baltik. D'autres secrets sont encore développés, à la discrétion de chaque Meneur de Jeu...

Outre cela, le sorcier aborde ses quelques voyages, en Amarehk, en Australia, en Asia Communista et dans d'autres régions inconnues. Il mentionne aussi l'existence d'une nef stellaire, baptisée l'Arche du Devin.

D'après lui, il s'agit d'un immense vaisseau spatial qui naviguerait en orbite autour de la Terre. Toujours d'après le sorcier, une machine, appelée ; Télétransporteur permet de se rendre sur ce vaisseau, et d'en revenir à volonté.

8. La Chambre de Calahan

Cette grande pièce est meublée sobrement mais avec goût. Au mur, un tableau de Géricault ; le célèbre "Radeau de la Méduse" constitue l'unique décoration. Un jet réussi dans la compétence "Evaluer" permet de constater qu'il s'agit de l'original.

Trois sas à diaphragme en acier trempé percent les murs de la chambre.

Le premier sas est verrouillé. Il donne sur le Poste de Commandement. Son franchissement exige 3 jets de "Crocheter" successifs réussis ou la destruction de 25 Points de Structure.

Le deuxième sas donne sur la salle des machines et il n'est pas verrouillé.

Le troisième sas permet d'accéder au Télétransporteur. Il est verrouillé par un diaphragme en acier trempé nécessitant 2 jets successifs réussis en "Crocheter" ou bien des dégâts permettant la destruction de 20 Points de Structure.

Dans tous les cas, une autre solution consiste à subtiliser les clés de Lord Calahan. Cependant, le scientifique porte habituellement son jeu dans le pommeau de sa canne qui ne le quitte jamais.

9. Les Machineries

La salle des machines est située en plein cœur des Dents de la Baltik. Elle contient entre autres de puissants générateurs électriques capables de mouvoir ce monstre à près de 10 nœuds en plongée. Ces générateurs assurent aussi l'alimentation en énergie de tout le navire. La compréhension de leur fonctionnement requiert de solides compétences en mécanique et en électronique. Actuellement, les générateurs tournent au ralenti. En effet, le fait que le sous-marin repose au fond du fleuve permet à Calahan d'économiser de grandes quantités d'énergie.

10. L'Atelier Laboratoire

Après la salle des machines, on accède au laboratoire de Calahan, par l'intermédiaire d'un sas à diaphragme non verrouillé.

Le matériel s'y trouvant est de qualité excellente et touche à des domaines aussi variés que ceux de la Médecine, de la Biologie, de l'Electronique, de la Mécanique ou de la Chimie. C'est un véritable paradis pour les scientifiques et les érudits chevronnés.

Le laboratoire contient également la machine infrasonore qui a été utilisée récemment sur la population animale de Hoysgoff. On peut aussi découvrir des cultures de lierre des Brumes en bocaux. Enfin, dans le fond de la pièce se trouve la niche de Narko, le chien de Calahan. Celle-ci est toujours ouverte et si les personnages ne l'ont pas déjà éliminé, Narko va leur réserver le plus mauvais des accueils...

Narko est un énorme doberman au pelage noir. Sa tête est prisonnière d'un casque d'acier intégral recouvert de piquants acérés. Il est entraîné au combat et à la protection rapprochée de son maître. Si les Pjs pénètrent dans son territoire, il les attaquera immédiatement, bénéficiant ainsi de l'effet de surprise...

Narko - Chien de Garde

FOR 15 **CON 15** **TAI 10** **INT 09** **POU 07** **DEX 17**

Points de Vie : 13

Armure : 2 points de peau et casque d'acier

Modificateur aux Dégâts : +1d4



Armes : Morsure 83%, dégâts 1d8+MD.

Compétences : Eviter 85%, Pister 85%, Protection de son maître 98%, Sauter 95%, Se Cacher 87%, Sentir 99%.

Narko a fait l'objet d'un conditionnement spécial qui lui fait ignorer la peur. Il est entraîné à la protection rapprochée de son maître, ce qui se traduit par la compétence : Protection. Ainsi, tout jet réussi dans cette compétence signifie que Narko parvient à s'interposer entre son maître et toutes les attaques dirigées contre lui.

11. La Bibliothèque Privée

Cette pièce en cul-de-sac contient une colossale collection d'ouvrages. Certains sujets (à la discrétion du MJ) sont abordés sur plusieurs volumes. Calahan possède également beaucoup de livres traitant de la psychologie. Il a personnellement écrit une thèse sur cette science, prenant comme sujet un dénommé Kobarkan...

Outre ses livres, la bibliothèque réserve également quelques surprises. Sur des étagères se trouvent une dizaine de fioles colorées contenant chacune un liquide différent. Il s'agit en fait d'ouvrages liquides qui une fois consommés, confèrent à leur buveur le savoir correspondant à leur contenu. Seul Calahan connaît le détail des informations révélées par chaque fiole. Si certaines sont capables de faire progresser les compétences scientifiques de manière importante (+1d20%), d'autres contiennent des révélations concernant les maladies mentales (psychopathie, névrose, schizophrénie...) et elles sont suffisamment réalistes pour faire chanceler la santé mentale des esprits les plus équilibrés. Ce sont des substances analogues qui ont été employées massivement sur Kobarkan avec le résultat qu'on sait. En plus, une fois le contenu d'une fiole absorbé, il est malheureusement impossible de faire machine arrière...

Pour finir la bibliothèque contient une somptueuse armure de plaque intégrale. Cet objet baroque a autrefois appartenu au sorcier

Reliques et Artefacts

La chambre de Lord Calahan contient un grand nombre de reliques originaires d'autres époques, de lieux inconnus, voir d'autres mondes. Suivant la situation, il est possible que les aventuriers manquent de temps pour explorer complètement cette pièce.

Toutefois, la liste suivante constitue un échantillon représentatif de ce que peuvent découvrir les Pjs pour chaque jet qu'ils réussiront dans la compétence "Chercher".

• Le Coffret d'Ivoire

Celui-ci est dissimulé à l'intérieur de la table de chevet. Il contient plus de dix mille souverains d'argent.

• La Sacoche

Cette sacoche se trouve sous le lit de Calahan, elle contient une quinzaine de seringues remplies d'un liquide jaunâtre et épais. Une injection intraveineuse de cette substance immunise toute personne contre l'effet nocif des Lierres des Brumes, pendant 72 heures.

• La Corne de Narval

Cette corne d'animal marin permet par simple immersion dans un liquide de révéler la présence d'un poison avec 90% de certitude. La corne de narval est un produit de luxe qui peut facilement être revendue pour 5000 souverains d'argent.

• L'Hellébore

Cette drogue hallucinogène se trouve en abondance dans deux coffrets de bois dissimulés dans une armoire. Une pipe usée indique que Calahan doit certainement en faire une consommation régulière. Il se peut même que ses recherches sur les greffes de Lierres des Brumes reposent en partie sur l'utilisation d'hallucinogènes.

• La Gravure

Cette gravure est datée du sixième mois de la 5276ème année. Elle représente Lord Calahan en compagnie d'une femme très belle tenant deux garçons par la main. L'un des deux enfants a une ressemblance frappante avec Kobarkan.

• L'Arc en Os

Il s'agit bel et bien d'un exemplaire du légendaire arc en os de Melnibonné. Ce grand arc composite provient du Sac d'Imrryr, la cité des rêves. Sur la Terre du Tragique Millénaire, son prix est difficilement évaluable. Sa capacité de perforation est de 2d6+1. Il s'accompagne d'un carquois de 20 flèches en os de dragon au pouvoir de perforation majoré d'un point.

• L'Opuscule de médecine

Cette pièce rarissime traite de la Panacée. Son étude demandera 6 mois et augmentera les compétences Potions et Médecine Rudimentaire de 3d10% chacune (cependant, le lecteur doit posséder de solides bases en médecine pour comprendre un tel ouvrage, au moins 70%). L'efficacité de ce médicament universel est laissée à l'appréciation du Meneur de Jeu, de même que le nombre et la rareté des ingrédients nécessaires à sa confection...

• La Micro bombe

Cette micro bombe est dissimulée dans un des tiroirs de l'armoire. Elle est munie d'un dispositif de mise à feu permettant un réglage de l'explosion compris entre 5 et 30 secondes, par simple action sur une molette. Les dégâts de l'explosion sont de 7d6.

• La Pelte

Il s'agit de la réplique exacte d'un ancien bouclier Thrace, en forme de croissant de lune. Il est remarquablement ouvragé dans un acier léger (équivalent d'un petit bouclier).

Serpent ayant aidé Calahan à fuir la Granbretanne. Une plaque de cuivre commémorative, porte l'inscription suivante *"A la mémoire de mon ami et dévoué compagnon Irosh"*.

12. Le Télétransporteur

Après avoir surmonté la difficulté représentée par le sas à diaphragme, les aventuriers vont accéder à une petite pièce sphérique, capable de contenir jusqu'à six personnes. Il s'agit du fameux Télétransporteur, la machine programmée pour transporter des voyageurs jusqu'à l'Arche du Devin.

Pour activer ce dispositif, il suffit d'actionner la manette du pupitre de commande située contre le mur puis d'entrer dans le flux magnétique bleuté qui se matérialisera en grésillant...

13. Le Poste de Pilotage

Le poste de pilotage se trouve à l'avant du sous-marin. Il s'agit d'une cabine spacieuse équipée d'un fauteuil de cuir placé en face d'un pupitre de commande et de contrôle. Le poste de pilotage offre une vision panoramique du relief marin par l'intermédiaire d'une immense baie vitrée constituée d'un verre blindé de très grande épaisseur. Il contient des cartes relativement bien détaillées des côtes de Scandie, de Granbretanne et de Moscovie, dont quelques-unes sont marquées de croix rouges (il s'agit en fait de villages ayant déjà fait les frais des expériences de Calahan).

L'Arche du Devin

A l'issue de leur séjour sur les Dents de la Baltik, les personnages vont découvrir et activer le Télétransporteur qui va leur permettre de se matérialiser sur l'Arche du Devin...

Ce vaisseau intersidéral constitue la pièce maîtresse du projet de vengeance de Calahan. Adolescent, c'est par pur hasard que le sorcier découvrit le Télétransporteur qui est aujourd'hui installé dans son sous-marin. Peu après sa fuite de Granbretanne, Calahan demanda à son ami Irosh de lui rapporter son Télétransporteur en France. Si cette opération se déroula comme prévu, le malheureux Irosh fut dénoncé à son retour à Londra et il fut décapité sur le champ pour acte de trahison.

Plusieurs mois furent indispensables à Calahan pour réussir à percer le secret des mécanismes régissant le fonctionnement du Télétransporteur. Mais à force de persévérance, le sorcier finit par rénover son antique dispositif. Lors de son premier essai, il se matérialisa à nouveau sur l'Arche du Devin. Après un premier contact concluant avec la population Hapénakis, Calahan retourna sur Terre où il décida de taire sa découverte. Il commença alors à fouiller l'Arche, jusqu'au jour où il découvrit le principe du Bouclier.

L'Arche du Devin est un gigantesque vaisseau qui a passé les trois derniers millénaires en orbite géostationnaire, à errer dans le vide spatial. Lors de sa conception, ce vaisseau était prévu pour assurer la subsistance d'une population d'environ 10 000 âmes. Aujourd'hui, ce bâtiment accueille à peine plus d'un demi millier d'individus dans ses entrailles.

L'histoire de l'Arche est rythmée par les vengeances, les trahisons et les alliances de circonstances qui sont la conséquence directe d'un mensonge orchestré par les dignitaires de l'Europe Unie. A cette époque, une guerre civile ravagea l'Arche. Plusieurs hommes de paille prirent successivement le pouvoir, sans succès.

Finalement, à court de solutions, les survivants plongèrent dans une longue période de troubles durant laquelle une partie d'entre eux perdit tous repères pour aboutir à l'avènement des tribus cannibales qui sillonnent actuellement les couloirs du vaisseau. L'Arche connut alors une page d'histoire mouvementée et particulièrement meurtrière.

Aujourd'hui encore, plusieurs portions de la nef ne sont plus que le vestige des guerres intestines qui agitèrent jadis ce microcosme. Au hasard des couloirs, on débouche sur de nombreux ateliers à l'abandon, des laboratoires incendiés ou encore de vastes jardins aujourd'hui changés en épaisse jungle.

D'un point de vue architectural, l'Arche du Devin s'organise autour de plusieurs immenses couloirs centraux. Ce sont ces mêmes couloirs autour desquels tourne la masse titanesque du vaisseau. Autrefois, les Anciens réussirent à obtenir une pesanteur artificielle, en utilisant la force centrifuge générée par cette rotation autour de l'axe central.

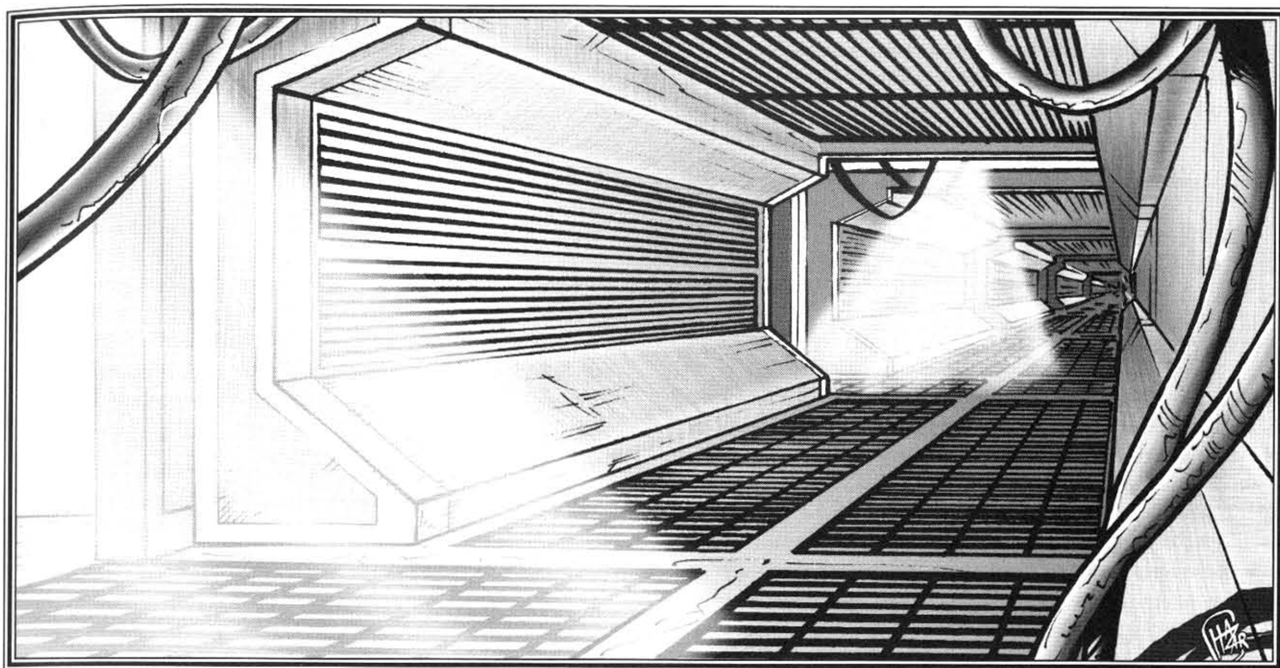
Le grand couloir, artère principale du vaisseau, se prolonge sur plus d'un kilomètre. C'est une sorte de tunnel qui serpente dans les entrailles métalliques de la nef desservant même les voûtes inférieures qui conduisent à des réacteurs atomiques éteints.

Dans ce dédale se détachent plusieurs pièces clefs. Ces différents sites, détaillés ultérieurement, sont difficiles à situer dans l'immensité de l'Arche. Cependant, ils constituent les points névralgiques du vaisseau, et ils incarnent le précieux legs des générations scientifiques précédentes. D'un point de vue technique, la température intérieure de l'Arche est maintenue à peu près constante, grâce à l'action de gigantesques panneaux solaires situés sur la coque externe. Ce sont également ces dispositifs qui fournissent l'énergie du Bouclier ainsi que l'éclairage de la jungle, indispensable à la photosynthèse.

L'Arche du Devin

Dirigeants : Hapénakis - Dame Jéhanne
Chasseurs - Ouazgone
Elus - Lord Calahan

Population : Hapénakis 98
Chasseurs 437
Elus 282



De nos jours, des poussières cosmiques ont considérablement endommagé la coque de l'Arche, condamnant irrémédiablement plusieurs parties du vaisseau à l'abandon. Pour contrer les effets du temps, Lord Calahan a essayé d'utiliser un goudron spécial mais son effet reste temporaire et illusoire…

Les Mécanismes d'un Ecosystème à Bout de Souffle

Comme nous l'avons vu, Calahan désirait simplement obtenir sa vengeance en utilisant le principe du Bouclier sur Londra. La suite de son projet devait lui permettre d'installer sa communauté d'Elus dans la capitale granbretonne et de régner sur son peuple.

La destruction de Hoysgoff ne représente donc qu'un essai parmi d'autres. Elle est motivée par la présence de son fils dans la ville. Elle doit permettre au sorcier de peaufiner sa technique. Cependant, des événements imprévus sont venus contrarier ce projet machiavélique. Tout d'abord, l'intrusion de Calahan et de sa communauté dans l'Arche du Devin a brisé le fragile équilibre qui y régnait depuis des siècles. De même, l'arrivée de Kobarkan a permis à Calahan de sortir enfin de sa prostration et de prendre conscience de la vanité de son projet. Quelques jours après son entrevue avec les personnages, le sorcier a décidé de tout arrêter et de libérer Hoysgoff de l'emprise du Bouclier. Hélas, la situation s'est quelque peu compliquée à l'intérieur de l'Arche. En effet, malgré les soins intensifs prodigués par son père, l'état psychologique de Kobarkan a stagné. En revanche, le jeune homme a suivi avec attention toutes les étapes du projet de son père. Séduit par la perspective d'un génocide granbreton, il a décidé de reprendre cette folie à son compte pour la mener à terme. Prisonnier de sa démence, Kobarkan s'est d'abord lié avec Ouazgone, le chef de la plus puissante tribu de Chasseurs. Il s'est ensuite fait appuyer par une poignée de miliciens extrémistes, en désaccords avec la nouvelle politique menée par Calahan. En quelques jours, il a réussi à renverser son père et à s'emparer du pouvoir. Actuellement, Kobarkan a commencé à convaincre Ouazgone, afin qu'il unisse les tribus cannibales dispersées aux quatre coins de l'Arche.

Jusque-là, les Hapénakis (qui représentent la deuxième communauté de la nef) sont restés neutres dans le conflit qui a agité le vaisseau. Ils savent cependant qu'une fois l'unification des tribus réalisée, ils vont être les prochaines cibles de Kobarkan. Ils tentent donc d'agir de manière à interrompre ce processus de fraternisation…

Le Problème du Langage

Un des principaux problèmes à l'intérieur de l'Arche va être celui de la communication. En effet, si les Hapénakis parlent un dérivé de l'Anglais, quelque peu éloigné de la langue commune (nécessitant parfois des jets de compétence minorés de 35%), il semble que les Chasseurs ont fait régresser leur propre dialecte à quelques grognements primitifs qu'ils sont les seuls à comprendre.

Bien évidemment, les Elus parlent la Langue Commune à toutes les nations d'Europe.

Suivant les talents polyglottes de vos aventuriers et les situations, les échanges verbaux risquent de se limiter à l'usage d'une gestuelle maladroite favorisant les quiproquos et les malentendus…

Quand à Lord Calahan, il est désormais retenu par son fils qui ne le garde en vie que pour exploiter ses connaissances. Les récents événements ont quelque peu ébranlé les convictions de Calahan et cet adversaire d'hier risque de devenir un précieux allié pour les Pjs.

Avertissement

Cette dernière partie du scénario et son déroulement ne se veulent pas linéaires. Plusieurs modules sont proposés au Meneur de Jeu de manière à animer le huis clos qui va suivre. Il convient de les agencer et de les adapter suivant les performances de chaque groupe de personnages.

Plus que jamais, le Meneur de Jeu doit mener le bal à sa manière, les combinaisons et l'utilisation des Pnjs sont infinies, de même que les situations et les initiatives personnelles. Pour finir, l'exploration de l'Arche du Devin, son ambiance unique, les coutumes barbares qui se sont développées et le fragile équilibre régnant entre les différentes ethnies vont demander beaucoup de qualités et de compétences aux joueurs.

Le Détail des Forces en Présence

Actuellement, l'Arche du Devin est peuplée par trois communautés bien distinctes. Deux d'entre elles : les Chasseurs et les Hapénakis remontent à l'origine du vaisseau et représentent les descendants des premiers occupants de l'Arche. La dernière communauté - les Elus de Calahan - a immigré de la Terre via le Télétransporteur, depuis environ une année.

Ces trois tribus, détaillées dans les paragraphes suivants, se partagent l'intérieur de l'Arche en autant de territoires séparés entre eux par des zones dites de neutralité.

Les Hapenakis

Les Hapénakis représentent une des communautés issues des premiers habitants de l'Arche. Il y a très longtemps, quand la pénurie de nourriture ravagea la nef, l'unité vola en éclat. Une guerre de sécession engloutit la majeure partie de la population au travers de tueries et par l'intermédiaire des premiers actes de cannibalisme. Malgré ces conditions défavorables, les Hapénakis sont parvenus à maintenir le cap et à traverser les siècles jusqu'à aujourd'hui. Ils sont les uniques habitants de l'Arche à avoir conservé leur humanité. Ils sont organisés et habitent actuellement une portion de la nef qu'ils ont fortifié. Ce territoire, la forteresse endormie, est localisé à la proue du vaisseau.

Les Hapénakis sont commandés par une femme : Jéhanne. Ils vivent essentiellement du produit de leur culture et de l'élevage de gros rats. Leur population s'élève à moins d'une centaine d'individus des deux sexes et de tous âges.

Dame Jéhanne

Agée d'une quarantaine d'années, Jéhanne est dotée de grands yeux noirs en amande. Sa peau cireuse et flasque donne à son visage l'apparence d'un masque mortuaire. Glaciale et hermétique, Jéhanne prend sa fonction extrêmement à cœur et elle est prête à tous les sacrifices pour préserver son peuple. Respectée et crainte, sa grande sagesse l'a autrefois imposée comme le digne successeur des grands guides Hapénakis. Depuis sa nomination, Jéhanne a eu l'occasion de relever plusieurs défis et a, à plusieurs reprises tiré son peuple de situations critiques. Aujourd'hui plus que jamais, les Hapénakis lui font confiance et ils la suivront sans discuter dans tous ses choix. Dans sa vie quotidienne, Jéhanne ne se déplace jamais sans sa garde personnelle, composée d'une escorte de trois soldats commandés par un maître d'arme.

En plus de ses divers talents, Jéhanne détient le Talisman du Soleil qui est en fait une clef en forme de soleil. D'après la philosophie du premier guide, cette clef est en mesure de libérer définitivement les Hapénakis de toutes les contraintes qui pèsent sur eux. La réalité est plus terre à terre car le Talisman est une clef capable d'activer le dispositif d'autodestruction de l'Arche, situé sur le territoire des Chasseurs.

Combattant Hapénakis Type

FOR 15	**CON 13**	**TAI 15**	**INT 13**	**POU 14**
DEX 16	**APP 12-14**			



Points de Vie : 14

Armure : 1d6 de tôles et de tissus assemblés

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Fusil à Bolas** 69%, dégâts 1d4+Immobilisation de la cible, *Bâton à Lames*** 65%, dégâts 1d6+2+MD, Pds 12.

Compétences : Déplacement Silencieux 55%, Ecouter 68%, Esquive 72%, Médecine Rudimentaire 32%, Monde Ancien 16%, Pister 42%, Se Cacher 67%.

** Le fusil à bolas est une arme munie d'un canon unique, capable de projeter un bolas à plus de 25 m. La cible est immobilisée si elle rate un jet de DEX contre une difficulté de 16 sur la table de résistance.*

*** Le Bâton à Lames est une grande barre d'acier renforcée dans laquelle une dague a été sertie à chaque extrémité. Cette combinaison redoutable permet de disposer d'une arme de secours en cas de rupture de la première.*

Les guerriers Hapénakis reçoivent une formation très poussée dans le maniement de ce bâton. Quand ils affrontent un adversaire, leur combat et leurs déplacements s'apparentent à une danse gracieuse qui précède la mise à mort. Les combattants Hapénakis sont craints par les Chasseurs. Hélas, ils sont peu nombreux.

Territoires sous le Contrôle des Hapénakis

Les Hapénakis occupent une superficie de territoire très inférieure à celle des clans de Chasseurs. En revanche, ils exercent un contrôle total sur leur domaine.

La Forteresse Endormie

Baptisée ainsi par le premier Guide, cette forteresse délimite en fait un périmètre entièrement placé sous le contrôle des Hapénakis. Des sas blindés condamnent les principaux accès et tous les conduits sont obstrués par des grillages d'acier épais. Le seul chemin permettant d'accéder à la forteresse est le Couloir de la Mort.

Le Couloir de la Mort

Ce large couloir porte un surnom évocateur. Son plafond est tapissé sur plus de cinquante mètres, par plusieurs centaines de lames triangulaires effilées. Celles-ci sont retenues à plus de huit mètres de haut par un fort champ magnétique. Si ce champ est interrompu, les lames tombent alors en tranchant tout ce qui se trouve sur leur chemin (chaque cible sur la trajectoire est frappée par 1d6 lames provocants chacune 2d6 points de dégâts). Cette arme est particulièrement redoutable contre les raids de Chasseurs qu'elle taille littéralement en pièces.

D'ailleurs, le sol métallique du couloir porte les stigmates des précédentes utilisations. Deux sentinelles Hapénakis postées à l'autre bout du Couloir observent en permanence le secteur.

En cas de besoin, ces combattants peuvent couper l'interrupteur d'alimentation des lames et provoquer leur chute mortelle. Pour réarmer le système, il suffit d'actionner l'interrupteur en sens inverse. Cela réactive le champ magnétique et les lames remontent instantanément au plafond, prêtes pour un nouvel usage.

Le Récupérateur

Cet appareil génial remonte aux origines de l'Arche. Il permet de récupérer et de recycler toutes les matières organiques et même des cadavres humains (procédé largement utilisé). Cette machine traite la totalité de la matière qu'elle ingurgite et elle effectue un recyclage et un stockage de l'ensemble des valeurs énergétiques contenues dans les matières organiques. Cette énergie est restituée sous la forme d'eau et d'une levure ultra nutritive, permettant aux Hapénakis de disposer de réserves alimentaires non négligeables.

Curiosités Technologiques des Hapénakis

Voici quelques-unes des curiosités technologiques utilisées par les Hapénakis.

- **Les Tétraèdres**

Il s'agit en fait d'un minuscule ordinateur de poche de forme tétraédrique. Il est muni de deux petites ventouses amovibles qui, une fois apposées sur les tempes, libèrent des ondes stimulantes pour le cerveau. Ce dispositif est en mesure de multiplier la capacité de raisonnement d'un individu par deux, réduisant d'autant le temps nécessaire à la confection d'un objet technique. De même, l'intelligence du porteur est augmentée temporairement de 10 points. Ce dispositif s'avère très utile pour les scientifiques. Les Tétraèdres sont très solides et puisent leur énergie dans de puissantes piles atomiques qui semblent inépuisables. La majorité des Tétraèdres sont en possession des Hapénakis. Quelques modèles sont détenus par les Chasseurs qui ignorent leur utilité. Calahan est parvenu à en récupérer un prototype pour son usage personnel.

- **L'Oracle**

Cette ancienne machine technologique, en possession des Hapénakis, donne l'horoscope de son client en abordant sa situation sentimentale, ses amitiés, sa santé et son avenir professionnel. Depuis toujours, cette machine parlante fait fureur chez les Hapénakis. A chaque MJ de juger de la véracité de ses révélations…



Les Chasseurs

Les Chasseurs appartiennent en fait à plusieurs tribus, composées des descendants dégénérés et arriérés des premiers habitants de l'Arche. Devenus cannibales par nécessité, ils incarnent aujourd'hui, une espèce à part entière, située à une stade intermédiaire entre l'homme et la bête. Les Chasseurs passent le plus clair de leur temps à traquer leurs congénères ou à chasser les Hapénakis pour se repaître de leur chair. Ce sont de véritables prédateurs à l'affût, toujours prêts à frapper pour se remplir la panse. C'est en partie ce comportement cannibale qui est à l'origine de l'inspiration de Calahan concernant l'utilisation du Bouclier.

Particulièrement violents et immoraux, les Chasseurs sont capables de dévorer leur propre progéniture si leurs femelles commettent l'erreur fatale de s'en éloigner un peu trop. En trente siècles d'existence, cette communauté a ramené les instincts de l'homme à ce qui peut exister de plus primaire.

Physiquement, les Chasseurs sont grands et massifs. Agiles, leur physique exceptionnel est une conséquence directe de trois millénaires de sélection naturelle. Généralement, les guerriers des clans sont couverts de percings et de tatouages tribaux. Malgré leur crétinisme avancé, ils utilisent quelques objets "magiques" qui remontent aux origines de l'Arche et qui ont été détournés de leur usage premier. Par exemple, les Chasseurs s'équipent de sortes de monocles qui les rendent nyctalopes et leurs permettent de séjourner et de se déplacer dans les conduits de ventilation de l'Arche.

De par leurs activités, les Chasseurs sont des experts du réseau de conduits d'aération qui transforment la nef en gros gruyère. Ils y naissent, y vivent, et y meurent. Ils s'aventurent rarement dans les immenses couloirs de l'Arche, et semblent atteints d'une légère agoraphobie.

Malgré leurs comportements sauvages, les Chasseurs représentent la plus importante population du vaisseau. Ils sont répartis en une quinzaine de tribus adverses. Ces communautés ont essaimé en clan d'une trentaine d'individus, un peu partout dans l'Arche. Ces clans n'approchent que rarement les territoires contrôlés par les Hapénakis. Ils préfèrent nettement intercepter des patrouilles isolées plutôt que de se mesurer directement aux redoutables combattants Hapénakis.

Ouazgone l'Unificateur

Ouazgone est le chef du puissant clan des Croqueurs d'Oreilles. Récemment, Kobarkan et Ouazgone se sont rencontrés lors d'une embuscade. Ils sont devenus amis après s'être affrontés dans un duel, au cours duquel aucun des deux adversaires n'a réussi à prendre le dessus. Il est certain que ces deux psychopathes ont en commun une passion pour la souffrance d'autrui et c'est ce qui contribue pour le moment à les rapprocher, même si leur prétendue "amitié" reste fragile.

Depuis sa rencontre avec Kobarkan, Ouazgone s'impose comme un précurseur auprès de ses frères. Sur une idée de son ami, le Chef Chasseur cherche à unir tous les clans dispersés afin de constituer une seule communauté.



Si Ouazgone n'est qu'une marionnette manipulée par Kobarkan, il représente tout de même la pièce maîtresse de son projet pour s'emparer du contrôle de l'Arche.

Physiquement, Ouazgone est une véritable montagne de muscles et d'os. Son corps s'achève par une minuscule tête de laquelle émergent deux yeux cruels et vides.

Crasseux et malodorant, ce titan se promène entièrement nu. Le sang noirci de ses victimes et les nombreuses vermines suffisent à le camoufler quand il se cache dans les conduits d'aération.

Ouazgone

FOR 19 **CON 20** **TAI 18** **INT 07** **POU 05**
DEX 17 **APP 06**

Points de Vie : 19

Armure : Sans

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Dents* 85%, dégâts 1d3+Déchiqueter - *Bagarre* 94%, dégâts 1d3+MD - *Barre à Mine* 78%, dégâts 1d10+MD - *Lutte* 95%, dégâts Spécial. 106% 91%

Compétences : Amorcer Piège 74%, Baratin 32%, Chercher 42%, Déplacement Silencieux 79%, Ecouter 77%, Esquive 88%, Conduits d'Aération [Arche du Devin] 82%, Grimper 54%, Lancer 98%, Orientation 64%, Pister 98%, Sauter 61%, Se Cacher 84%.



Chasseur et Chasseuse Type

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4d6	14
CON	4d6	14
TAI	4d6	14
INT	2d6	07
POU	2d6	07
DEX	4d6	14
CHA	2d6	07

Armure : Variables mais elles offrent systématiquement des protections médiocres.

Modificateurs aux Dégâts Moyen : +1d4

Armes : *Barres de fer, Câbles d'acier, Divers Objets de Lancer* maniés entre 30% et 65%, dégâts de 1d6 à 1d8 points.

Compétences : Ecouter 50-80%, Sentir 50-80%, Déplacement Silencieux 60-80, Se Cacher 30-80%, Orientation [Arche du Devin] 65%, Grimper 55%.

Chaque Chasseur adulte dispose dans son équipement de 1d2 baguettes de fumée qui sont fabriquées par les Chamans des tribus. Les plus grands guerriers possèdent généralement un exemplaire de monocle qui les rendent nyctalopes.

Territoires sous le Contrôle des Chasseurs

Les tribus de Chasseurs contrôlent la majorité des conduits d'aération et de ventilation ainsi que la plupart des zones radioactives. La salle du Télétransporteur se trouve également sur un de leur territoire. Il en va de même pour la salle contrôlant le système d'autodestruction de l'Arche du Devin.

Toutefois, du fait de leurs querelles incessantes, les Chasseurs sont trop désordonnés pour organiser de réelles patrouilles autour de ces sites importants. Aussi, peut-on pénétrer dans leur territoire assez facilement.

Les Zones Radioactives

Les zones radioactives sont nombreuses et leur périmètre est plus ou moins étendue. Elles résultent des fuites du système de propulsion atomique et de ses annexes.

Dans l'Arche, elles sont signalées par l'apposition d'une croix tracée rapidement à la peinture rouge.

Ces zones dangereuses sont soumises à une radioactivité variable (1d20) qui doit être opposée à la CONstituion du personnage lors d'une exposition prolongée. En cas d'échec, le Pj est susceptible de développer des maladies cancéreuses (leucémie par exemple). Les zones radioactives sont dispersées un peu partout dans l'Arche. Elles peuvent constituer le salut d'aventuriers poursuivis par des Chasseurs. En effet, ceux-ci ne se risquent pas à pénétrer dans ces endroits repérés par une croix rouge...

La Salle d'Autodestruction

Cette salle unique est équipée d'un gigantesque pupitre de contrôle blindé, inaltérable et inviolable. Cet ordinateur est munie d'une encoche qui à la forme d'une étoile à huit branches. Ce motif est prévu pour accueillir le Talisman du Soleil, en possession de Jéhanne.

Dans l'hypothèse ou le Talisman du Soleil serait placé dans l'encoche, l'ordinateur lancera alors deux avertissements espacés chacun de quelques secondes. Le premier dira : *"Processus d'autodestruction irréversible dans 20 secondes"*, et le second : *"Processus d'autodestruction irréversible dans 10 secondes"*.

Lors de ces avertissements, le Talisman peut encore être retiré de son encoche, ce qui interrompt instantanément le compte à rebours. Dans le cas contraire, à l'issue des 20 secondes, l'ordinateur lance le message suivant : *"Clef scellée... Processus d'autodestruction enclenché... Explosion des charges thermiques dans cinq minutes"*.

Un nouveau compte à rebours retenti alors dans tous les couloirs de l'Arche du Devin, décompté, seconde après seconde. Au bout de cinq minutes, plusieurs explosions retentiront simultanément dans le vaisseau, annihilant toute trace de vie et faisant de lui une épave.

La Salle du Télétransporteur

C'est par cette pièce que les Pjs vont arriver sur l'Arche du Devin. Ils se matérialiseront sur une grande plate-forme encombrée de quelques débris métalliques.

La salle du Télétransporteur est littéralement remplie de machines complexes, à l'aspect particulièrement robuste. C'est la seule issue possible pour revenir sur Terre et si cette salle venait à être endommagée, les aventuriers n'auraient plus aucun espoir de retour.

Actuellement, le Télétransporteur est programmé pour transporter d'éventuels voyageurs jusqu'au Télétransporteur des Dents de la Baltik. Hormis Calahan, aucun habitant de l'Arche n'est capable de faire fonctionner son dispositif compliqué.

Pour finir, ce Télétransporteur ne peut pas fonctionner sans l'activation de son homologue Terrien.

Les Conduits d'Aération et de Ventilation

Ces réseaux sont parallèles aux axes principaux de l'Arche qu'ils transforment en un gigantesque gruyère. Aujourd'hui encore, ces conduits servent à répartir, l'air produit par l'immense jardin sauvage (transformé en jungle), à travers tout le vaisseau. Ces réseaux s'acquittent de cette tâche avec brio.

Pour les Hapénakis et les Elus, les conduits d'aération représentent un grand danger. Les Chasseurs s'y tapissent dans l'attente de leur proie et leurs embuscades sont réputées pour leur efficacité. Leur grande maîtrise de ce dédale de conduits fait qu'il est impossible de se sentir en sécurité quelle que soit votre situation dans le vaisseau. D'ailleurs, dans les zones sous contrôle Hapénakis, chaque bouche de ventilation est surveillée en permanence par au moins une sentinelle.



Les Elus de Calahan

La troisième communauté présente sur l'Arche du Devin est celle de Calahan. Elle est composée de Sans Masques qui ont choisi de suivre le Sorcier dans l'espoir d'un avenir meilleur. Les Elus rassemblent actuellement une population d'environ 280 personnes (composée d'adultes des deux sexes), issus de classes sociales et de métiers différents. Les Elus ont été télétransportés sur l'Arche plusieurs mois auparavant, dans le but de devenir les futures élites de la société granbretonne.

Cependant, de récents événements ont démontré que cette communauté anachronique avait beaucoup de difficultés à s'intégrer à l'univers particulier de l'Arche. En effet, même si les Elus entretiennent d'excellents rapports avec les Hapénakis, ils détonent par leur mode de vie et leurs manières d'agir. De plus, ils sont encore trop inadaptés au microcosme de la nef et constituent des proies de choix pour les Chasseurs. Les Elus paient chaque jour un lourd tribu aux multiples dangers qui les guettent dans l'Arche.

Cependant, leur foi en Calahan (et surtout en son projet) cimente leur communauté. Ils croient en leur sauveur et s'identifient à une civilisation avant-gardiste qui doit sortir l'Europe de son ignorance et redonner à la Granbretanne, sa véritable dimension.

Il faut savoir que sous couvert de leurs bonnes manière, une petite partie des Elus est fidèle à Calahan et la plus grosse partie, à son projet de destruction de Londra. En effet, les Elus sont des Sans Masques qui ont été bannis du système granbreton et qui souffrent beaucoup de cette discrimination. Aujourd'hui, ils veulent la vengeance, à tout prix et Calahan n'est pas dupe de cela.

La Milice

Cette milice se compose d'une soixantaine de guerriers chargés d'assurer la protection de la communauté des Elus. Complètement anachroniques, ces hommes sont équipés d'armures tissées impeccables et de Neutralisants. Ils subissent néanmoins de lourdes pertes à chaque embuscade tendue par les Chasseurs. Avec le temps, ils ont appris à craindre ces cannibales, assoiffés de chair crue et de sang frais. Terrorisés, ils savent pertinemment que ceux d'entre eux qui ne sont pas tués en combat sont habituellement dépecés vifs, avant d'être mangés.

Milicien Type

FOR 11	**CON 12**	**TAI 11**	**INT 12**	**POU 13**
DEX 14	**APP 12-14**			

Points de Vie : 12

Armure : Acier Tissé 1d6

Modificateur aux Dégâts : +0

Armes : *Neutralisant* 50% dégâts Spécial* - *Epée Courte* 65%, dégâts 1d6+1+MD.

Compétences : Esquiver 70%, Ecouter 35%.

** Le Neutralisant est une arme de mêlée qui a la forme générale d'un bâton d'acier torsadé. En cas d'attaque réussie, la cible doit remporter un jet contre une virulence de 10 ou perdre connaissance pour 15-CON heures (avec un minimum de 10 minutes).*

Territoires sous le Contrôle des Elus

En tant que derniers venus, les Elus se sont installés dans une région assez mal placée de l'Arche. Elle jouxte en effet la Jungle Funéraire et se situe en plein centre de la nef, au milieu des clans de Chasseurs. Ce territoire s'avère difficile à contrôler et les Elus subissent les raids fréquents de leurs voisins. En retour, il arrive que les Miliciens organisent des missions punitives à l'encontre des villages de Chasseurs les plus proches.

La Salle des Alizés

Cette grande salle se présente comme un grand dôme tapissé d'un miroir concave immense. Elle est équipée de douze lits en acier et aluminium. Lord Calahan a récemment réparé cet ingénieux mécanisme qui n'est autre qu'un immense régénérateur moléculaire.

Curiosités Technologiques des Chasseurs

Voici quelques-unes des curiosités technologiques utilisées par les Chasseurs.

• Les Monocles

Ce sont de simples organes circulaires en plastoverre qui s'apposent en ventouse sur l'œil. Les monocles amplifient la moindre lumière et permettent ainsi aux Chasseurs de voir dans l'obscurité comme en plein jour. Les monocles sont également capables de filtrer les fumées produites par les baguettes de fumée.

• Les Baguettes de Fumée

Il s'agit de fines tiges de couleur grisâtre dont l'une des extrémités peut être enflammée. Elles diffusent alors une fumée intense qui occupe presque instantanément un volume de 300 mètres cube dans les espaces contigus. Les Chasseurs utilisent les baguettes lors de leurs fréquentes embuscades. Ce sont les Chamans qui les fabriquent en mélangeant différents plastiques à du goudron récupéré dans l'Arche.





Le procédé employé repose sur l'utilisation de vents artificiels, qui sont libérés à différentes vitesses et avec différents angles de pénétration dans la salle. Ces vents transportent des micro-organismes aux capacités innervantes. Une fois installés dans un organisme (humain ou animal), ils entament un cycle régénérateur à effet ultra-rapide, conjugué à un vieillissement prématuré de l'organisme.

Ainsi, la salle des Alizés constitue un dispositif de régénération cellulaire qui repose sur une accélération du processus de vieillissement. Par exemple, une fracture nécessitant deux mois de guérison sera soignée en moins de deux minutes par les alizés.

En contrepartie, le patient observera un vieillissement prématuré de son métabolisme équivalent à deux mois qui peut par exemple se traduire par le développement de la pilosité. Il en va de même pour les plaies et les maladies que les Alizés régénèrent au rythme de 1d6 points de vie par minute. Les Alizés sont également capables de soigner toutes les blessures majeures, n'ayant pas entraîné d'amputation ou de mutilation définitive.

La Salle du Bouclier

La salle du Bouclier constitue le nerf de la guerre du scénario. En effet, c'est depuis de lieu que Lord Qwench a lancé le flux énergétique qui emprisonne la cité moscovienne de Hoysgoff. Accéder au Bouclier nécessite de se munir de la clef détenue par Calahan. Celle-ci est en effet la seule capable d'ouvrir le diaphragme d'acier qui en condamne l'entrée...

Actuellement, le Bouclier est actif et même la destruction de son pupitre de commande sera insuffisante pour libérer Hoysgoff. En fait, le seul moyen de sauver la cité consiste à reproduire une suite d'actions logiques complexes qui permettent de désactiver son puissant champ énergétique. Cela nécessite un jet réussi sous INTelligence X2.

Pour le moment, Calahan est la seule personne de l'Arche à connaître cette suite et c'est en partie pour cela que Kobarkan le garde en vie.

L'Appartement de Lord Qwench

Ce vaste appartement, constitué d'une pièce unique, est complètement abandonné depuis l'incarcération du Sorcier granbreton. Pour les Pjs, il est possible d'y accéder en utilisant le réseau de ventilation qui y aboutit.

Cet appartement est tapissé de murs capitonnés de plaques de plastique gris perle qui ont la propriété d'étouffer les bruits venant de l'extérieur. Son sol est couvert d'une épaisse moquette. Un bureau métallique occupe le fond de la pièce ainsi qu'un lit et quelques fauteuils disposés en éventail.

Sur la gauche, une immense baie vitrée donne sur le vide spatial et laisse entrer un pâle flot de lumière solaire. L'ensemble fait cossu et confortable.

Détail intéressant, Calahan a dissimulé un double de la clef qui permet de libérer le diaphragme de la salle du Bouclier dans le premier tiroir de son bureau, sous divers dossiers et documents...

La Jungle Funéraire

Il s'agit en fait des anciens jardins de l'Arche qui ont progressivement débordé de leur périmètre pour envahir une bonne moitié de la nef. En quelques mois, Calahan y a télétransporté une grande variété d'espèces animales et végétales sauvages dans le but de préserver la biodiversité lors de son retour à Londra. En conséquence, les jardins sont actuellement des endroits peu sûrs. Pour des raisons de sécurité, les sas permettant d'accéder à la jungle sont tous condamnés, sauf celui donnant sur le territoire des Elus. A proximité de ce passage, Calahan a installé un émetteur sonore qui fait fuir les animaux et les confinent dans leur univers.

Des Pjs téméraires peuvent rencontrer des groupes de Chasseurs errants (15%) ou encore des animaux sauvages dangereux (35%), s'ils s'aventurent dans cette jungle.

Pour finir, il faut savoir que la Jungle Funéraire produit l'ensemble de l'oxygène de l'Arche. Les arbres qui la composent sont génétiquement modifiés, de manière à amplifier ce phénomène.

L'Agora

Cette gigantesque salle en forme d'arène, pouvait jadis accueillir la totalité de la population de l'Arche du Devin, soit un nombre dépassant les 10 000 citoyens. Depuis le règne de Kobarkan, l'agora connaît une toute autre utilisation...

De Charybde en Scylla

Comme nous l'avons vu, nos héros vont se matérialiser dans l'Arche, à la suite de leur télétransport depuis les Dents de la Baltik. Alors que leurs yeux commencent à s'accoutumer à l'obscurité ambiante, ils vont se retrouver face à face avec un détachement de huit guerriers menaçants et lourdement armés. Ces hommes appartiennent à la Milice de Lord Qwench. En ces temps de désordre, ils font partie des rares fidèles de Calahan à avoir échappé au courroux de Kobarkan, qui s'est désormais emparé du pouvoir. Depuis ce revirement de situation, les Miliciens viennent régulièrement au télétransporteur, dans l'espoir de trouver un moyen de retourner sur Terre. Ils ont établi leur campement en territoire neutre mais ils se savent traqués depuis plusieurs jours par un clan de Chasseurs.

Compte tenu de la situation des Pjs, les Elus vont immédiatement utiliser leurs Neutralisants pour les capturer, avant de les ligoter. Sans ménagement, ils vont ensuite les entraîner dans les entrailles labyrinthiques de l'Arche, leur chemin passant parfois à proximité d'un hublot qui leur dévoile tantôt une parcelle de vide spatial, tantôt la Lune ou encore la Terre avec son incroyable palette de couleurs chatoyantes.

Pendant cette marche, les personnages vigilants (jet de "Sagacité" applicable) peuvent remarquer que les miliciens pressent le pas. En fait, ils n'ont pas l'air très rassuré et leurs yeux balaient sans cesse les couloirs de l'Arche dans toutes les directions. De même,



ils sont particulièrement attentifs à tous les bruits qui se manifestent. Après un petit quart d'heure de marche soutenue, certains aventuriers vont percevoir (Compétence "Ecouter" à -20%) une série de claquements secs et étouffés. Instantanément, le chef des Miliciens va arrêter ses hommes, d'un geste du bras. Les guerriers vont alors adopter une position défensive et former un cercle protecteur autour des Pjs.

Quelques longues minutes vont se passer ainsi, à attendre dans un silence surnaturel. Puis brusquement, une fumée dense et étouffante va envelopper tout le groupe. En quelques secondes, une quinzaine de formes fantomatiques vont débouler dans le brouillard, en empruntant les conduits d'aération. Ils brandissent toute une panoplie d'armes bizarres, allant du couteau à la barre d'acier.

Paniqués, les Miliciens vont ouvrir le feu dans tous les sens, espérant ainsi garder leurs adversaires à distance. Mais leurs féroces assaillants, utilisant les brumes à leur avantage, vont finir par arriver au contact pour se lancer dans une mêlée sauvage. A première vue, ce sont bien des humains, malgré leurs chevelures sales et hirsutes et leurs yeux globuleux, injectés de sang. Ils sont pratiquement nus et poussent des grognements sauvages en achevant leur adversaire. Apparemment, ces monstres prennent un plaisir malsain à faire souffrir leurs proies qu'ils tuent rarement d'un coup unique. Certains Chasseurs scalpent leurs adversaires vivants, d'autres les égorgent.

Les Pjs vont assister impuissants à cette hécatombe. Une fois cette tuerie achevée, les Chasseurs vont tailler quelques belles pièces de viandes dans les carcasses des miliciens avant de commencer à les dévorer. En même temps, ils semblent se préoccuper du sort des personnages que quelques-uns montrent du doigt en festoyant [4]. Après avoir dépecé et chargé les Miliciens sur leurs épaules, les cannibales vont obliger les aventuriers à les suivre dans les profondeurs obscures de l'Arche, jusqu'à leur village...

[4] Un jet de "Sagacité" à -20% permet de comprendre que ces cannibales ont décidé de conserver les personnages pour les consommer ultérieurement.

Le village est un véritable taudis construit sur des tas d'ossements et d'immondices. Quelques constructions de bois sordides abritent une quarantaine de personnes. Dès leur arrivée, les Chasseurs vont être accueillis chaleureusement par leurs femelles, heureuses de tout le "gibier" qu'ils rapportent.

Nos héros vont être enfermés nus dans une sorte de cellule qui abrite déjà un locataire. Ce prisonnier se nomme Jayson et il est amputé d'un bras et d'une jambe. Affaibli et fiévreux, son état physique est déplorable. Il appartient aux Elus de Calahan et a été offert comme cadeau par Kobarkan à ce clan de Chasseurs. Il n'est plus aujourd'hui qu'un garde manger vivant dans lequel ses bourreaux viennent se servir.

Jayson connaît bien la situation actuelle à bord de l'Arche (unification des tribus cannibales, renversement de Lord Calahan, existence des Hapénakis...). Ce granbreton désespéré peut répondre à presque toutes les interrogations des aventuriers et il leur fera des révélations très intéressantes. Mais avant tout, il va leur conseiller de s'évader de cette cellule et de rejoindre les Hapénakis.

Quelques heures après la capture des Pjs, une grande agitation va secouer le village. Une troupe de Chasseurs vient d'arriver, menée par un chef charismatique que Jayson appelle Ouazgone l'Unificateur. Celui-ci est venu au village afin de conclure une alliance. Les chefs respectifs vont se réunir autour d'une vieille table de marbre, à quelques mètres de la cellule des personnages. Leur conversation est rythmée par les grognements et les empoignades fraternelles qui annoncent cette alliance sous les meilleurs auspices. Finalement, pour clore la réunion, le chef du village va offrir l'hospitalité à Ouazgone, avec Jayson comme plat de résistance. Après l'avoir cruellement dépecé vif, les cannibales vont le faire boucaner en fines lamelles, sous les yeux des aventuriers.

Face à une telle barbarie, il est évident que l'avenir de nos héros s'obscurcit d'heure en heure. Pour eux, la seule issue possible consiste à s'évader de cet enfer avant une dizaine d'heures. Dans le cas contraire, ils subiront le même sort que celui de Jayson.

Plusieurs possibilités sont envisageables pour sortir de ce mauvais pas. Les personnages peuvent par exemple crocheter la serrure de leur cellule en utilisant un moyen de fortune ou encore trouver un stratagème pour que leur gardien leur ouvre la porte (en utilisant les charmes d'une aventurière par exemple...). D'autres solutions peuvent être mises en œuvre, sachant que les Chasseurs sont loin d'être futés et qu'il est assez facile de les tromper.

Une dernière possibilité consiste pour le MJ à faire intervenir une patrouille de guerriers Hapénakis lancés dans une mission punitive. Au cours de cette opération, les guerriers attaqueront le village et délivreront les prisonniers avant de disparaître...

Dans tous les cas, les Pjs vont finir par rencontrer une patrouille de combattants Hapénakis. Après une brève discussion durant laquelle ils vont devoir expliquer d'où ils viennent, ils vont être conduits jusqu'à la Forteresse Endormie. Là-bas, ils vont être nourris avec des galettes de levure issues du Récupérateur puis ils vont faire la connaissance de Dame Jéhanne. Cette dernière est prête à leur faire des révélations intéressantes et attend en retour que les Pjs lui disent ce qu'ils savent. Voici un échantillon des informations que Jéhanne détient :

• Jéhanne connaît Calahan pour l'avoir rencontré à plusieurs reprises. Elle estime que le sorcier est en partie responsable de la situation que connaît l'Arche. D'après ses sources, Calahan est actuellement prisonnier de Kobarkan et il est encore en vie. Quelques Elus réfugiés, lui ont même révélé son lieu exact de détention : une cellule aménagée, située dans les coulisses de l'Agora.

• Après avoir provoqué sciemment la chute de la communauté des Elus, Kobarkan a instauré une véritable dictature. Elle sait aussi que Kobarkan fait régner la terreur sur la communauté des Elus, décimant leurs rangs par d'odieux sacrifices. Par exemple, les Elus restés fidèles à Calahan, sont parqués dans l'Agora avant d'être offerts aux Chasseurs pour être mangés.

• Actuellement, les guerriers Hapénakis lancent des raids contre les villages de Chasseurs isolés, de manière à les désorganiser et dans le but de ralentir le processus de l'unification. Le résultat est plutôt satisfaisant mais il a été coûteux en vies humaines. Aussi, l'aide des aventuriers va être sollicitée pour la prochaine opération qui



a pour cible le Clan des Croqueurs d'Oreilles. En attaquant ce village, Jéhanne espère la mort de Ouazgone…

• Suivant la qualité de sa conversation avec les personnages, Jéhanne pourra leur projeter le message de l'Holodisque. Ce testament constitue une incursion dans l'histoire de l'Arche et va permettre aux Pjs de lever le voile sur les origines du peuple Hapénakis et des Chasseurs.

• Pour finir, compte tenu de l'urgence, Jéhanne pense qu'il faut libérer Calahan, à n'importe quel prix. En effet, les tribus de Chasseurs, jadis désunies sont en passe de former une force unique trop puissante pour être contenue. Jéhanne sait que son peuple sera la prochaine cible de Kobarkan. Elle pense aujourd'hui que le seul moyen de sauver sa communauté est d'utiliser le télétransporteur pour retourner sur Terre. Elle a déjà envoyé plusieurs missions en territoire ennemi dans le but de percer les mystères de ce dispositif mais à ce jour, cela n'a rien donné de concluant. Calahan reste la seule personne capable d'utiliser le télétransporteur et sa vie est donc particulièrement précieuse.

L'Opération Commando

Sortir Calahan de sa prison va être une entreprise délicate, très risquée mais extrêmement utile. Jéhanne pense que la seule manière de sauver le sorcier est de monter une opération commando. Pour cela, elle est prête à engager ses dix meilleurs combattants au côté des aventuriers.

Privé de son leader, le peuple des Elus est très affaibli. Ceux qui n'ont pas trahi Calahan ont été enfermés dans l'Agora et ils ne représentent plus qu'une manne dans laquelle Kobarkan puise à sa guise pour satisfaire l'appétit des clans de Chasseurs et les remercier de leur coopération. De même, Kobarkan a fait éliminer tous les proches de son père qu'il conserve vivant dans le seul but d'obtenir des renseignements relatifs au fonctionnement du Bouclier.

Malgré cette situation favorable, Kobarkan a jugé préférable d'enfermer son père et de le placer sous haute surveillance. Il redoute en effet une action des Hapénakis. Depuis la chute de leur guide, plusieurs Miliciens se sont ralliés à la cause de Kobarkan et ils constituent désormais sa garde personnelle. Quelques-uns d'entre eux, aidés de Chasseurs embusqués dans les conduits d'aération, surveillent la geôle du granbreton (qui est située dans les coulisses de l'Agora).

Pour le commando Hapénakis, le passage en force semble être la seule solution pour libérer Calahan, une partie des hommes faisant diversion auprès des Chasseurs et des Miliciens, pendant qu'un autre groupe défonce la porte de la geôle…

En principe, Ouazgone est déjà mort à ce stade de l'aventure. Si tel n'est pas le cas, il prendra part à ce combat impitoyable.

Quand les personnages vont libérer Calahan, ils vont le retrouver très affaibli. Apparemment, il a été torturé et passé à tabac. Son corps porte des traces d'ecchymoses et de lacérations. Le vieil homme tient à peine sur ses jambes. Il est à la fois surpris et heureux de retrouver ses "amis" ici. Il constitue cependant un fardeau supplémentaire pour un groupe de fuyards…



L'Holodisque

Il s'agit d'un CD de métal aux reflets cuivrés dont la fabrication remonte aux origines de l'Arche du Devin. Remarquablement conservé, il fait partie des trésors du peuple Hapénakis. Ce CD fut probablement gravé par le premier Commandant de la nef stellaire, au moment où cet homme prit conscience des défauts technologiques de l'Arche. De temps en temps, les Hapénakis visionnent l'holodisque en utilisant un appareil noir, fait d'un seul bloc. Ce lecteur d'holodisques est muni d'une encoche prévue pour accueillir le CD. L'hologramme dure environ deux minutes. Il montre un homme d'une cinquantaine d'années, vêtu d'un costume militaire et portant un placard de décorations. Sur un ton grave et mélancolique, il récite en boucle le texte suivant :

"C'est à travers ma parole que vous entendez le testament des premiers habitants de l'Arche. Sachez ainsi qu'à l'époque où la civilisation humaine brillait de ses derniers feux, des scientifiques, conscients de la menace qui planait sur le Monde, conçurent et affrétèrent de vastes nefs stellaires. Agissant de la sorte dans l'espoir de sauver tout ce qui pouvait encore l'être, ces hommes encouragèrent l'embarquement de communautés de pionniers, constituées d'aventuriers en mesure d'assurer la pérennité de l'espèce humaine sur d'autres planètes. A cette époque, des guerres stériles ravageaient le globe et pour les scientifiques, l'issue de cette folie devait être fatale à l'humanité.

Cependant, certaines de ces nefs du 'peuple' étaient loin de posséder les mêmes performances que celles réservées aux élites militaires, politiques et scientifiques de l'Union Européenne. En effet, leurs propulseurs étaient justes capables de les arracher à l'attraction terrestre mais ils étaient ensuite vidés de toute énergie et donc incapables de propulser les vaisseaux dans le vide spatial.

L'Arche du Devin est un de ces vaisseaux. En l'an de grâce 2433, il embarqua à son bord plusieurs milliers d'humains prêt à tenter leur chance ailleurs. Nous savons aujourd'hui avec certitude que la puissante Union Européenne, alors en totale déliquescence, agit de la sorte dans l'intention de calmer pour un temps les velléités des masses populaires. Plusieurs années après notre lancement, nous sommes toujours prisonniers de cette coquille métallique qui sera probablement notre linceul. Nous sommes condamnés à errer dans l'espace avec plus de 10 000 âmes à bord ; cependant, j'ai acquis la certitude que nous ne sommes pas un cas isolé et que d'autres nefs stellaires sont restées en orbite géostationnaire autour de la Terre suite à cette trahison.

Toujours est-il que récemment, nous avons assisté à l'agonie de l'humanité dans un ultime feu d'artifice qui a illuminé tout le système solaire. Tout au plus pouvons nous nous réconforter en pensant que les responsables de notre malheur n'ont pas survécu à ce cataclysme.

A présent, en tant que Commandant de l'Arche du Devin, je vous demande à tous de garder foi et espoir en l'avenir. Notre communauté doit survivre à cette malédiction, quel qu'en soit le prix."

Considérations Tactiques

En cas d'affrontement et afin d'établir un bon rapport de force, comptez un Chasseur ou un Milicien par Pj. Ce nombre peut-être modulé en fonction de l'expérience des personnages. De même, les compétences et caractéristiques des protagonistes peuvent être adaptées au niveau de votre groupe de manière à pimenter l'assaut.

Surtout n'oubliez pas d'utiliser les combattants Hapénakis pour sortir les aventuriers des situations trop délicates. Enfin, après seulement 10 rounds d'affrontement, des renforts de Chasseurs et de Miliciens arriveront au rythme de 1d10-5 individus par round.

Quand à Kobarkan, dès qu'il va être informé de l'évasion de son père, il va se lancer à la poursuite des personnages, avec plusieurs dizaines de Chasseurs et de Miliciens. Cette chasse à l'homme va retentir dans les entrailles de l'Arche. En effet, pour rejoindre la Forteresse Endormie, les Pjs doivent parcourir plus de 500 m en territoire ennemi. De son côté, Jéhanne va mobiliser l'ensemble de ses combattants pour venir en aide aux fuyards, en même temps qu'elle prépare l'évacuation de son peuple vers le télétransporteur.

Croqueurs d'Oreilles Standard

FOR 17	**CON 16**	**TAI 15**	**INT 08**	**POU 07**
DEX 16	**APP 06**			

Points de Vie : 16

Armure : Sans

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Barre de Fer* 42%, dégâts 1d8+MD, Pds 13 - *Pieds, Poings ou Tête* 38% - *Projectiles Divers* 53%, dégâts 1d4+1/2MD.

Compétences : Voir, Sentir, Déplacement Silencieux, Se Cacher (entre 25% et 80%), Réseau de Conduits [Arche du Devin] 65%.

Le Sens du Sacrifice

Une fois tout le monde à l'abri de la Forteresse Endormie, Kobarkan va profiter de la situation provoquée par l'évasion de Calahan pour cimenter l'unification des clans en ordonnant le siège du territoire Hapénakis.

Plus de 200 combattants - Miliciens et Chasseurs confondus - vont répondre à cet appel et encercler la Forteresse.

Après quelques heures d'attente, Jéhanne va demander à ses guerriers (et les personnages) de tenter une opération visant à ouvrir une brèche.





Cette tentative, aux conséquences désastreuses, va coûter la vie à plus de la moitié de ses hommes, obligeant les Hapénakis à se retrancher en catastrophe. Finalement, Kobarkan va lancer plusieurs vagues d'assaut successives sur les défenses de la Forteresse, faisant progressivement reculer les Hapénakis.

Entre-temps, l'état de Calahan s'est nettement amélioré et le vieil homme demande à voir les Pjs. D'un ton amer, il leur dit : *"Mes amis, je sais à présent que mon fils est définitivement mort. Il y a longtemps de cela, son esprit a succombé aux ignobles traitements des Sorciers de mon Ordre. Kobarkan n'est plus aujourd'hui qu'une enveloppe sans âme, à laquelle j'ai voué un amour aveugle. Je dois reconnaître que je me suis trompé en voulant le ramener à la vie et j'ai l'intention de réparer mes erreurs autant que faire se peut."*

Pour Calahan, il existe plusieurs manières d'arrêter Kobarkan :

• Un première solution consiste à désactiver le Bouclier afin de libérer Hoysgoff de son calvaire. Le sorcier préconise ensuite de détruire ce dispositif pour que Kobarkan ne puisse pas l'utiliser sur une autre cité, comme il le projette. Cette solution bien qu'intéressante est particulièrement difficile à mettre en œuvre. Si Calahan possède la clef de la salle du Bouclier et qu'il est prêt à donner tous les éléments pour désactiver son mécanisme, détruire cette machine demande en revanche de posséder un minimum d'explosifs.

• Une deuxième solution consiste à détruire le télétransporteur. Cette opération est plus facile à réaliser mais elle condamne irrémédiablement tous les occupants de l'Arche à finir tôt ou tard dans la panse des Chasseurs...

• Enfin, la dernière hypothèse consiste à activer le système d'autodestruction de l'Arche en utilisant le Talisman du Soleil en possession de Jéhanne. Cette dernière solution est la plus radicale et c'est aussi celle que défend Calahan...

• Toute autre proposition des Pjs sera la bienvenue pourvue qu'elle soit valable...

Quelle que soit la solution retenue par le groupe, Calahan fera partie de l'expédition. Dans tous les cas, il va d'abord falloir franchir les lignes ennemies. Malgré toutes les précautions prises, les aventuriers vont être repérés et pris en chasse par plusieurs dizaines de Chasseurs.

Alors que tout semble perdu, plusieurs coups de lances-feu vont se répercuter dans les couloirs de l'Arche. Des masques de Loup [5] ont envahi la nef et déferlent dans ses entrailles en exterminant tout ce qui se trouve sur leur chemin. Les Chasseurs pris au dépourvu, battent en retraite et nos héros n'ont plus qu'à saisir cette opportunité pour s'enfuir...

[5] ***Ces masques de Loup appartiennent à la légion granbretonne basée à Hoysgoff. Versus d'Elsham, après avoir mené son enquête, a fini par découvrir l'existence des Dents de la Baltik. Après avoir fouillé le sous-marin, le Commandeur a activé le télétransporteur et s'est retrouvé sur l'Arche du Devin. Fortement intéressé par la découverte du Bouclier, il a décidé de s'emparer de ce vaisseau afin d'offrir cette "arme" à son Empereur Immortel. Pour ce faire, il a télétransporté une centaine de ses légionnaires et les a chargés du nettoyage complet de l'Arche...***

Pour sa part, Versus est resté en retrait, à proximité de la salle du Télétransporteur. Il est entouré de ses gardes personnels et attend des nouvelles de l'avancement des opérations militaires.

Afin d'obtenir un final épique et apocalyptique, nous proposons au Meneur la mise en scène suivante. Dans un premier temps, Calahan décide de détruire l'Arche en utilisant le Talisman du Soleil. Le groupe se rend à la salle concernée et le sorcier active son dispositif. Alors que le compte à rebours retentit dans tous les couloirs du vaisseau, Calahan et les aventuriers foncent vers le télétransporteur qui se trouve à environ une minute de course. Sur place, Versus et ses hommes, alertés par l'alarme, se sont postés en embuscade (jets de "Ecouter" à -40% applicables). S'ils ne sont pas repérés, les granbretons vont prendre les Pjs par surprise et engager un combat d'anthologie à quelques minutes de l'explosion de l'Arche. Nos héros disposent d'environ 3 minutes pour venir à bout de leurs adversaires, d'une manière ou d'une autre. Ce laps de temps très court va certainement donner lieu à quelques belles passes d'armes.

S'ils l'emportent, les Pjs seront libres de retourner sur les Dents de la Baltik. Ils retrouveront le sous-marin, fouillé de fond en comble, inoccupé et flottant à la surface de la Relba. S'ils sont vaincus, il ne vous restera plus qu'à créer de nouveaux personnages...

La Faim de l'Histoire

Bien sûr, plusieurs fins sont envisageables pour cette aventure ; depuis la plus violente, qui comprend l'extermination du groupe de personnages, jusqu'à la plus glorieuse qui signifie la résolution complète de tous les problèmes évoqués.

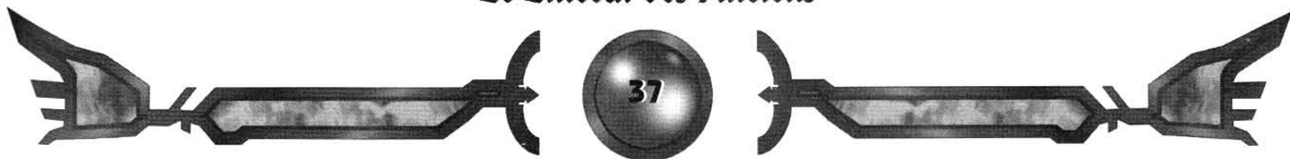
Evidemment, tout n'est pas aussi simple. Par exemple, la sauvetage de la population de Hoysgoff nécessite l'extinction ou la destruction du Bouclier qui emprisonne cette cité. Calahan est la seule personne capable de réaliser cette prouesse mais à ce stade, les habitants de la ville - ou ce qu'il en reste - sont déjà pour la plupart irrécupérables...

La population de l'Arche semble également condamnée à disparaître dans un grand feu d'artifice. Mais au fond n'est-ce pas mieux ainsi ?

Pour sa part, Calahan peut parfaitement survivre à cette épreuve. Dans ce cas, si les personnages restent fidèles aux valeurs qu'ils ont démontré au cours de cette aventure, le sorcier pourra devenir un allié précieux, de par ses connaissances et son érudition. Très bientôt, Calahan aura l'occasion d'exercer ses multiples talents en rejoignant l'académie moscovienne d'Ishar, sous les ordres de Téhem Locaust.

En principe, Versus et Kobarkan ne doivent pas survivre à l'explosion de l'Arche, mais on ne sait jamais...

Dans les mois qui vont suivre, la légion du Vautour - à laquelle appartiennent les Pjs - va être créée et intégrée aux armées granbretonnes. Asrovak Mikosevaar va accéder au titre de Grand Connétable et réaliser une partie de ses fantasmes mégalomanes en prenant



Afin de souligner le caractère particulier des événements auxquels les Pjs ont été confrontés, nous proposons au MJ de faire progresser leur compétence en "Monde Ancien" de 1d4% à 1d10%, suivant la participation et l'implication de chacun.

Kerninsburg. Compte tenu de leur expérience les aventuriers peuvent maintenant décider de suivre le destin de leur ordre ou de fuir vers d'autres horizons pour se joindre aux armées moscoviennes en marche...

Le Casting

Les paragraphes qui suivent permettent de se familiariser avec quelques-uns des personnages majeurs du scénario en détaillant leurs caractéristiques, leurs compétences et leurs caractères généraux.

Kobarkan Qwench, 34 ans

Kobarkan est le personnage central de cette aventure. C'est un assassin impitoyable ayant en quelque sorte les travers d'un tueur en série. Originaire de Granbretanne, ce jeune homme est doté d'une stature très impressionnante. Il est grand, musclé et son corps est couvert d'une multitude de cicatrices. Son visage en lame de couteau affiche un regard dur et impitoyable.

Cependant, la réalité est bien plus terrifiante encore car sous ses traits apparemment humains, il dissimule une âme démoniaque et sadique au service d'un individu cynique, versatile, immoral, dépravé, rusé et fourbe.

Cette personnalité abjecte résulte des expériences des sorciers granbretons à qui Kobarkan fut livré dans sa prime jeunesse. C'est dans leurs laboratoires qu'il fut soumis à des tortures indicibles conjuguées à un véritable lavage de cerveau.

Plusieurs années après ce calvaire, Kobarkan incarne le mal sous sa forme la plus tourmentée. Il semble inconstant mais dissimule un esprit torturé et calculateur.

Cependant, sous ses travers psychopathes, Kobarkan est doté d'une extraordinaire faculté d'analyse.

Quand l'aventure débute, Kobarkan vient juste d'être arrêté quelque part en Moscovie, après avoir semé mort et désolation sur son chemin. Confié aux granbretons de la Citadelle de Reïvog, il a été marqué au fer rouge du sceau des grands criminels matérialisé par un croissant de lune en plein milieu du front. Jugé pour ses crimes, il devait être exécuté mais il a fait l'objet d'un marché illicite au cours duquel il a été revendu, pour être livré en pâture lors du Tournoi des Charognes à Hoysgoff. C'est précisément à ce moment que les aventuriers entrent en lice...

Kobarkan, Tueur Psychopathe

FOR 18	CON 20	TAI 18	INT 15	POU 14
DEX 12	APP 09			

Points de Vie : 19

Armure : Sans (1)

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Epée large* 94%, dégâts 1d8+1+MD - *Lutte* 102%, dégâts Spécial - *Garrot* 75%, dégâts Spécial - *Cestus* 97%, dégâts 1d3+2+MD.

Compétences : Art [Mettre à Mort] 89%, Art[Conter des Histoires Macabres] 88%, Esquive 76%, Eloquence 62%, Crocheter 12%, Déplacement Silencieux 91%, Natation 52%, Voir 84%, Pister 71%, Sagacité 26%, Sentir/Goûter 62%, Se Cacher 49%.

(1) Kobarkan ne porte pas d'armure en début d'aventure. En revanche, après son évasion, il s'équipe d'une armure de cuir et anneaux sans heaume pour une protection de 1d6.

Lord Calahan Qwench, 63 ans

Clef de voûte de l'aventure, Calahan est un brillant sorcier issu de la vieille aristocratie granbretonne. A plusieurs reprises, il a eu son heure de gloire lorsqu'il travaillait dans les laboratoires Londrains et il est en partie le concepteur des Crapaciers utilisés par l'ordre du Tatou lors de la conquête de l'Ile Brisée. Parce qu'il était trop brillant, Calahan fut trahi par son rival, le machiavélique Kalan de Vitall. Au cours de ce règlement de compte, la femme du sorcier fut tuée et ses enfants, livrés à la Sororité. Le plus jeune mourut des suites de mauvais traitements et l'aîné, Kobarkan, acheva son périple dans les laboratoires de Londra où il connut des tortures indicibles. Calahan échappa in extremis à la mort, grâce à l'intervention de son ami Irosh, un sorcier Serpent animé d'une profonde amitié pour lui...

Depuis cette époque, Calahan s'est lancé dans une guerre personnelle contre le Ténébreux Empire en mettant son monumental savoir au service de sa vengeance. La méthode qu'il a mis au point fait preuve d'une grande efficacité. Ainsi, le scientifique se sert du Bouclier pour isoler une cité choisie. Ensuite, il affame les populations et les garnisons en place, les confrontant à un cortège de souffrances telles que les famines, les épidémies et le cannibalisme.

Actuellement, les massacres perpétrés par Calahan ne représentent que la partie visible de l'iceberg. Le sorcier projette en fait, une fois son plan affiné, de lancer le Bouclier sur Londra pour exterminer sa population, détruire l'Empereur Huon et surtout Kalan de Vitall. Cependant avant de mettre ce projet ambitieux à exécution, Calahan veut récupérer son fils Kobarkan. En effet, il est récemment parvenu à retrouver la trace de son cher enfant et est bien décidé à l'extraire des griffes de ses bourreaux.

Calahan, Sorcier Serpent en Disgrâce

FOR 12	CON 11	TAI 14	INT 24	POU 15
DEX 14	APP 10			

Points de Vie : 13



Armure : Combinaison d'acier tissé 1d8+4.

Modificateur aux Dégâts : +0

Armes : *Canne-Epée [Fleuret]* 68% 1d6+1+MD, Pds 15.

Compétences : Art [Peinture] 96%, Art [Etiquette et Protocole] 82%, Anglais Archaïque 62%, Chercher 81%, Dissimuler Objet 52%, Ecouter 41%, Eloquence 101%, Esquive 26%, Europe 86%, Evaluer 74%, Hypnose 104%, Maîtrise Technologique 133%, Médecine Rudimentaire 121%, Million de Sphères 12%, Monde Ancien 61%, Monde Naturel 91%, Orientation 35%, Potions 79%, Sagacité 72%, Scribe 55%, Terra Incognita 14%.

Secrets Technologiques : Calahan maîtrise un grand nombre de secrets technologiques. Ceux-ci sont délibérément laissés à l'appréciation du Meneur de Jeu.

Lord Calahan est une sommité du monde scientifique et en tant que tel il exige qu'on lui témoigne du respect. Vêtu avec goût, il change de vêtements plusieurs fois par jour. Il est grand et maigre, presque famélique. Son visage sec et hermétique se cache sous un masque en dentelle qui accentue la rudesse de ses traits. Quand il se déplace, Calahan se sert d'une magnifique canne (une canne-épée) en merisier, finement ouvragée et sertie de nombreux joyaux.

Pendant l'aventure, Calahan va témoigner beaucoup de respect aux sorciers et aux érudits. Il se montrera plus distant avec les autres professions.

Les Mendiants, Mercenaires Longs Couteaux

Il s'agit d'un groupe de mercenaires appartenant aux Sans Masques de Granbretanne. Cette vingtaine de pauvres hères sont accablés de maux divers et variés (vermines, verrues, amputations, afflictions diverses...). Ils se promène en portant de simples tissus raccommodés, maculés d'immondices et empestant l'urine et la sueur. Ces mendiants, d'un naturel peu liant, dissimulent en réalité un groupe de mercenaires aguerris, baptisés les Longs Couteaux, en référence aux gigantesques coutelas rouillés dont ils se servent pour accomplir leur sale besogne.

Gare à l'inconscient qui jugerait ces hommes uniquement à leur apparence, il commet d'emblée une erreur colossale. En effet, ces mercenaires sont d'une redoutable efficacité et d'une fidélité sans faille à leur employeur, Lord Qwench.

Le chef des mendiants se fait appeler Massila. C'est un ancien chef de meute ayant appartenu à l'ordre du Chien. Depuis son bannissement, il mène sa horde de loqueteux sur les chemins d'Europe à la recherche de missions bien payées et dans ses cordes. Massila est un mendiant au visage pâle, maigre et défiguré. Comme ses compatriotes, son corps porte les stigmates de toutes sortes de maladies. Ses caractéristiques et compétences sont données à titre d'exemple. Le Meneur de Jeu est libre de développer l'ensemble de la troupe suivant ses besoins et son inspiration.

Actuellement, les Longs Couteaux sont au service de Calahan qui les paie grassement et leur fournit un gîte dans la soute de son sous-marin.

Massila le Tourmenté

FOR 12	**CON 09**	**TAI 11**	**INT 13**	**POU 07**
DEX 12	**APP 03**			

Points de Vie : 10

Armure : Sans

Modificateur aux Dégâts : +0

Armes : *Coutelas** 66%, dégâts 1d6+1+MD, Pds 15 - *Garrot* 53% Spécial - *Stylet* 72%, dégâts 1d3+2+MD, Pds 15.

Compétences : Artisanat [passe-passe] 101%, Baratin 87%, Chercher 45%, Crocheter 97%, Déguisement 81%, Déplacement Silencieux 55%, Dissimuler Objet 72%, Ecouter 64%, Esquive 52%, Evaluer 99%, Marchander 69%, Se Cacher 84%.

* *Toute blessure occasionnée par un coutelas est susceptible de s'infecter et de provoquer le tétanos. Une fois contracté, il faut 8 jours au tétanos pour se déclarer. Au-delà de cette période d'incubation, le MJ décide quel nerf est atteint par la maladie. Cet état se poursuit pendant une semaine. Sans soin, elle aboutit à la destruction du nerf ciblé et finalement à la mort du malade par asphyxie.*

Sir Versus d'Elsham, 37 ans

Ce Commandeur est un brillant élément de l'ordre du Loup. Il s'affiche dans une armure marmoréenne dont les contours évoquent ceux d'un féroce loup blanc à la longue crinière immaculée.



En Granbretanne, il est connu pour son raffinement sadique, son plaisir favori consistant à maculer son armure du sang de quelques esclaves fraîchement suppliciés.

En dehors de cette barbarie typiquement granbretonne, Versus est doté d'une culture fascinante et brille par ses facultés mentales remarquables. Sa venue à Hoysgoff n'est pas hasardeuse. En effet, il a reçu comme mission d'inspecter le bataillon placé sous le commandement de Yed de Sama. Sa tâche consiste à remettre cette brebis égarée dans le droit chemin et il a pour cela été investi des pleins pouvoirs par son Grand Connétable. Au cours des derniers mois, De Sama s'est montré tellement décadent et corrompu qu'il a progressivement perdu tout crédit. Ses homologues pensent que ses manières et ses méthodes sont de nature à discréditer l'action impériale et constituent une menace pour l'avenir.

Pour sa part, Versus pense que le temps des discours et des demi mesures est révolu. Pour une Granbretanne plus forte, il serait d'avis de saigner cette noblesse décadente qui se plaît à jouer les soldats. Versus n'est pas quelqu'un à prendre à la légère, d'autant plus qu'en temps que Commandeur, sa parole fait loi. De fait, une seule phrase de sa part peut décider du saccage de Hoysgoff.

Versus, Commandeur de l'Ordre du Loup

FOR 18 **CON 15** **TAI 15** **INT 17** **POU 15**
DEX 20 **APP 14/16**

Points de Vie : 15

Armure : * Plaques et armure tissée 1d10+1d6+2

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Fléau d'arme à deux masses*** 89%/69%, dégâts 1d6+3+MD par chaîne atteignant la cible - *Bouclier* 88%, dégâts 1d4+MD+Repousser, Pds 22 - *Epée courte* 114%, dégâts 1d6+1+MD, Pds18 - *Arbalète de Poignet**** 76%, dégâts 2d4+2, Pds 8 - Cestus (x2) 67%, dégâts 1d3+2+MD, Pds 10.

Compétences : Art [Stratégies et Tactiques Militaires] 96%, Art [Commandement] 101%, Artisanat [Torture] 105%, Ecouter 42%, Eloquence 84%, Equitation 98%, Esquive 86%, Europe 51%, Idiome Secret du Loup 100%, Monde Naturel 64%, Orientation 52%, Sagacité 96%.

** L'armure de Versus est si terrifiante qu'elle majore son charisme de 2 points.*

*** Ce fléau d'armes à deux masses sort directement des ateliers des Cyclopes. Il est constitué par deux masses métalliques hérissées de piques et reliées à un manche par des chaînes. Lorsque Versus attaque, il effectue un jet par masse : le premier à 89% et le second à 69%. Chaque attaque qui porte doit être parée séparément. Seul l'usage d'un bouclier permet de se soustraire à cette règle. De même, un fléau d'arme s'utilise en général avec un bouclier comme arme secondaire.*

**** Versus porte cette petite arbalète sur son avant bras droit. Elle est armée en permanence et peut projeter son carreau jusqu'à une distance de 60 mètres.*

Laska, Vaudan, Enard et Canine

Ces quatre gardes du corps constituent l'escorte personnelle de Versus depuis plusieurs années. Le Commandeur les a choisi personnellement pour leur dévouement exceptionnel et leur sens extrême du devoir. Il a placé toute sa confiance dans ces soldats qui l'ont à plusieurs reprises tiré de situations délicates.

Ces trois hommes et cette femme sont dévoués corps et âmes à leur supérieur. Ils sont fidèles et respectueux des valeurs militaires. Ce sont tous des experts du combat rapproché qui affectionnent particulièrement la mêlée. Ils sont vêtus d'armures somptueusement ouvragées et couvertes de plaques d'argent dépolies. Les artisans Cyclopes ont joué sur des matériaux comme l'ivoire et l'acier pour donner à leurs heaumes les contours de gueules de loups menaçantes. Pour finir, ils portent de longues et volumineuses capes cousues en peaux de loups.

Soldat d'escorte Standard

FOR 18 **CON 17** **TAI 18** **INT 14** **POU 14**
DEX 18 **APP 08-10**

Points de Vie : 18

Armure : 1d10+2 de Plaques

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Epée Longue (2M)* 80%, dégâts 2d8+MD, Pds 18 - *Hache de Bataille* 75%, dégâts 1d8+2+MD, Pds 15 - *Rondache [Bouclier]* 75%, dégâts 1d4+MD+Repousser, Pds 22 - *Dague* 45%, dégâts 1d4+2+MD, Pds 15 - *Cestus* 50%, dégâts 1d3+2+MD, Pds 10.



Compétences : Déplacement Silencieux 64%, Ecouter 81%, Equitation 90%, Esquive 66%, Grimper 58%, Idiome Secret du Loup 72%, Orientation 62%, Pister 92%, Sauter 78%, Sentir/Goûter 32%.

Yanosh Lanteov, 49 ans

Cet homme est gouverneur de Hoysgoff depuis bientôt 10 ans. C'est un esprit libre, frivole mais rationnel, qui obéit à un système de valeurs qui lui est propre.

Arriviste, ce moscovien est peu apprécié dans la ville où tout le monde sait qu'il bénéficie des faveurs du Czar. A son sens, la conquête de la Scandie ne représente qu'une étape dans les projets de la Moscovie et pour l'instant, il fait de son mieux pour se trouver dans le camp des vainqueurs. Opportuniste, toute la force de sa politique repose sur le côté ambigu de ses actes et de ses décisions. Sa manière d'agir à ce sujet, est loin d'être stupide.

Yanosh est un homme au visage doux et dont les yeux furtifs soutiennent rarement le regard de son interlocuteur. Dans une conversation, il semble perpétuellement en position de faiblesse, mais derrière cette mascarade se cache un fin stratège qui cultive la politique de la main de fer dans le gant de velours.

Le Gouverneur s'habille généralement d'une très longue robe de velours noir munie d'une traîne portée par quatre enfants. Sur ce costume austère reposent ses insignes de dignitaire de Moscovie.

Comte Yed de Sama, 31 ans

Le Comte Yed De Sama commande actuellement le bataillon des masques de Loups stationné à Hoysgoff. Ce noble granbreton n'est manifestement pas à sa place et de tout temps ; ce ladre s'est illustré pour son incompétence. On comprend alors aisément qu'il soit terrifié à l'idée d'être inspecté par d'Elsham (dont il connaît l'aura et la réputation).

Actuellement, chacun des traits tirés de son visage témoigne de son inquiétude et de ses insomnies. Effacé, pitoyable et sans envergure, De Sama n'arrive même plus à obtenir le respect de ses hommes, hormis ceux partageant ses travers pour les belles jeunes filles.

Involontairement, De Sama est à l'origine de la mission des personnages. En effet, c'est lui qui a personnellement organisé le prochain Tournoi des Charognes en espérant ainsi obtenir les grâces de Versus d'Elsham.

Le Bataillon des Loups

Ce bataillon se compose d'environ cinq cent animaux et officiers, pour la plupart inexpérimentés. Ils sont courageux, fiers, arrogants et fougueux. Au sein de cette "bleusaille", beaucoup pensent que la venue de Versus peut leur offrir de belles perspectives et leur permettre de sortir enfin de l'anonymat dans lequel ils sont cantonnés par la faute de leur Commandeur.

Masque de Loup Standard

FOR 15	**CON 14**	**TAI 16**	**INT 12**	**POU 11**
DEX 14	**APP 08-10**			

Points de Vie : 15

Armure : 1d10+2 Armure de Plaques avec Heaume

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Large* 65%, dégâts 1d8+1+MD, Pds 20 - *Lance Longue* 55%, dégâts 1d10+1+MD, Pds 15 - *Lance-Feu Granbretonne** 45%, dégâts 5d6, portée 50 mètres.

Compétences : Chercher 47%, Déplacement Silencieux 44%, Ecouter 51%, Esquive 46%, Grimper 58%, Idiome Secret du Loup 72%, Orientation 62%, Pister 42%, Sauter 60%, Sentir/Goûter 32%.

* *Un masque de bête sur cinq seulement en est équipé.*





A la Cime des Vieux Chênes

A la Cime des Vieux Chênes




Cette campagne s'adresse à un groupe de personnages homogène, de préférence originaires des Royaumes de l'Est. Elle nécessite la maîtrise d'un large éventail de compétences et requiert la présence d'un scientifique ou d'un érudit. Sa situation dans le temps est indifférente à toutes les époques que peut traverser la Terre du Tragique Millénaire dans la "Saga des Runes". Elle a ici été décrite en 5292, la trame générale étant prévue pour se dérouler en Bulgaria, sur le littoral de la Bordure Est.

Introduction

Depuis des temps immémoriaux, à proximité des terres désolées qui bordent les sinistres côtes d'Acier, se dresse une forêt de chênes titanesques soutenant les fondations de Mahépolis, la cité des Vieux Chênes. Ce lieu étrange et inaccessible abrite les arborigènes : une peuplade oubliée issue de manipulations génétiques complexes menées peu après les événements de la Pluie de Feu. Cette civilisation a depuis toujours la pénible tâche de surveiller une créature monstrueuse baptisée le Chrysalide.

Ce fragile équilibre s'est maintenu pendant des siècles jusqu'à ce que le Chrysalide parvienne, après de multiples tentatives, à s'évader de sa prison et à rejoindre la terre ferme.

Après avoir erré plusieurs mois dans les terres désolées de la Bordure Est, le Chrysalide a finalement croisé la route d'un voyageur solitaire, Paul de Yvaniv. La créature a passé plusieurs jours à suivre et à observer cette jeune proie. Elle a ensuite profité de son sommeil pour l'assassiner et copier son apparence. Enfin, le Chrysalide a tout naturellement usurpé la place de Paul au sein de sa famille sans que personne ne s'aperçoive vraiment de la supercherie. C'est depuis cette époque que Paul a commencé à semer la zizanie sur la Bordure Est. En véritable archange maléfique, il a discrètement mené plusieurs actions visant à se venger de ceux qui l'ont retenu enfermé pendant si longtemps. Ce sont quelques-uns de ces projets machiavéliques que les aventuriers vont devoir déjouer.

La Cité des Vieux Chênes

"A ma connaissance, il n'existe aucun autre ouvrage d'essence humaine qui puisse davantage occuper une place dans le Septem Orbis Miraculis."

- Erlan de Parye

La cité des Vieux Chênes est une des pièces maîtresses de l'aventure. Il s'agit d'une formidable construction qui culmine à plus de sept mille mètres d'altitude. Elle fut édifiée près de dix siècles auparavant. L'accomplissement dramatique de l'Armaguedon avait alors laissé le monde exsangue. C'était la fin d'une époque de ténèbres et le retour à l'espoir et aux promesses d'avenir doré. Les Royaumes de l'Est, restaient malgré cela un formidable chaos bouillonnant de vie et de danger. Vieillir n'était pas simple en ce temps-là et la mort abattait régulièrement sa sinistre faux sur tous les pays du monde au travers d'épidémies ou de cataclysmes variés. Quelques hommes se complaisaient dans cette valse infernale. D'autres au contraire cherchaient à éloigner ceux qui leur étaient chers de ce marasme incontrôlable.

Dame Mahélys - l'architecte de la cité des Vieux Chênes - était une femme profondément bonne et dévouée à une petite troupe d'humains que le hasard avait placé sous sa protection. Scientifique émérite, Mahélys maîtrisait à merveilles les techniques de croissance qui régissent les lois de la nature. Afin de sauver sa communauté, Mahélys prit la décision de l'éloigner définitivement du péril humain. Pour ce faire, la Sorcière ingéra pendant plusieurs années des substances qui amorcèrent la croissance démesurée de son organisme. Elle atteignit ainsi une taille gigantesque, taille qui lui fut indispensable à la réalisation de la cité des Vieux Chênes. On ne sait par quelle sorcellerie Mahélys créa les chênes géants puis déposa sur leurs cimes l'immense rocher. Elle remodela ensuite sa communauté, pour l'intégrer à cet univers miniature et adapter les organismes humains à l'altitude.

Une fois son œuvre achevée, Mahélys disparut, pour n'être plus qu'un souvenir s'estompant avec le temps…



Le Chrysalide

Moins d'une année avant le début des événements relatés dans cette aventure, le Chrysalide s'est enfuit de sa prison en tuant plusieurs arborigènes. Après avoir rejoint le monde d'en bas, il a commencé à découvrir les us et coutumes des humains. Satisfait, il a estimé que ces vastes espaces pouvaient devenir le champs de nouvelles expériences et sensations.

C'est ainsi qu'au hasard d'une errance, il a croisé la route d'un malheureux humain, Paul de Yvaniv. Il est d'abord devenu son valet puis il l'a assassiné, l'a dévoré et a pris son apparence.

Le Chrysalide est un être démoniaque, au potentiel particulièrement dévastateur. D'après les anciennes tablettes des arborigènes, il s'agit d'un cobaye humain ayant été exposé aux radiations nocives d'une machine antique appelée l'Intégrateur. C'est cette exposition prolongée qui est à l'origine de la créature.

De cette expérience ratée, le Chrysalide a conservé une haine sans limite pour la race arborigène ainsi qu'un besoin de vengeance inassouvi. Mais il a également hérité d'une longévité exceptionnelle et d'une capacité quasi illimitée dans le changement de forme. Le Chrysalide se nourrit d'électricité et d'électricité statique. C'est un spécimen unique en son genre, capable de digérer n'importe quel organisme vivant pour en imiter parfaitement les traits et les habitudes. A l'état naturel, il a l'apparence d'un humanoïde légèrement gélatineux.

Psychologiquement, le Chrysalide a une intelligence proche de celle humaine et il est capable de s'adapter à n'importe quel milieu. Sa curiosité naturelle le pousse à partir à la découverte du Monde et surtout, à retrouver l'Intégrateur qui doit lui permettre de créer d'autres Chrysalides.

Dans le scénario, le Chrysalide a pris les traits de Paul et mime son comportement à la perfection. Cela fait de lui un adversaire particulièrement difficile à démasquer. Et ce d'autant plus que les arborigènes ont la certitude que le Chrysalide n'a pas survécu à son évasion.

D'un point de vue technique, la seule manière de détruire le Chrysalide est de le frapper avec une arme réalisée dans un métal pur, tel que de l'or ou de l'argent. Une simple cémentation de la lame peut suffire à rendre une arme mortelle dont la blessure agira comme un poison sur la créature.

Cadre Géopolitique

Comme la plupart des Royaumes de l'Est, la Bulgaria a été largement bombardée lors de la Pluie de Feu. C'est dans la souffrance et dans le sang que ce sont remodelées ses frontières. Les mutations sont aujourd'hui courantes dans toute la partie nord du pays et sont assez mal acceptées par la population.

La région explorée dans cette aventure comprend un littoral d'une centaine de kilomètres de côtes, localisé autour de Farn'a, une grande cité de Bulgaria. Aujourd'hui connue sous le nom de Bordure Est, cette portion de terre fut jadis le théâtre d'événements ayant laissé une empreinte ineffable à travers les âges.

Farn'a est connue pour être l'une des dernières villes de la Bordure Est à justifier son nom de cité. En effet, beaucoup de bastions de l'humanité ont autrefois perdu ce statut et leur population dans les guerres d'antan. Les ruines de cités antiques, répandues sur toute la côte témoignent de cette sinistre réalité.

Dernier détail, la Bordure Est abrite plusieurs colonies de micro-organismes connues sous le nom de Putréfactrices. Celles-ci reposent un peu partout dans la région et un simple filet de vent suffit à transformer ces particules en nuées meurtrières. Ces colonies sévissent dans un périmètre s'étendant des Tourbillonnantes aux Côtes d'Acier.

Les bulgars ont une peur panique des Putréfactrices et cette ambiance particulière a rendu les habitants de la Bordure Est peureux, sectaires et méfiants envers les étrangers.

La Concurrence Commerciale

En ce sixième millénaire, la concurrence commerciale fait partie intégrante de la culture bulgare. Bien que les règles commerciales soient initialement définies par la Guilde de l'Est, cela n'empêche pas les marchands locaux de se livrer à de sanglantes guerres en utilisant toute la panoplie des armes à leur disposition. Il leur arrive même parfois d'aller jusqu'à commanditer des assassinats ou des enlèvements...

Les Putréfactrices

Les Putréfactrices sont des variétés de bactéries mutantes qui descendent directement des expériences sur les terribles armes NBC - Nucléaire, Bactériologique et Chimique. Ces organismes ont évolué dans le temps, de manière à s'adapter à l'environnement particulièrement hostile de la Bordure Est. Aujourd'hui, les Putréfactrices se présentent comme une sorte de nuage noir de particules cannibales qui se jettent sur leurs proies et la dévorent au rythme de 1 Point de TAI par round. Une fois la TAI de la proie réduite de moitié, celle-ci succombe à ses blessures dans d'atroces souffrances. Les Putréfactrices s'attaquent toujours à des victimes isolées sans qu'il soit possible de savoir pourquoi. Elles se montrent curieuses envers les groupes qu'elles observent longuement avant de voler vers d'autres horizons.

Véritable plaie, les Putréfactrices ont de tout temps limité les incursions humaines aux terres s'étendant, autour de Farn'a, Kranevo, Drüz et Mémodia. Certains prétendent que le feu ou la lumière sont capables de disperser les essaims et dans une certaine mesure de les faire fuir. Cette information est loin d'être vérifiée avec certitude.

Quoi qu'il en soit, la fréquence de rencontre d'un essaim de Putréfactrices est de 5% par jour dans toutes les ruines et dans une grande partie des forêts.





Synopsis

Ce scénario, en quatre modules, commence par une mission de routine au cours de laquelle les aventuriers seront engagés par un jeune Prince Marchand répondant au nom de Téhyre d'Odessa.

Cette première étape les contraindra à s'embarquer pour la Turquia, dans le but de dénouer les méandres d'une histoire d'amour impossible. En chemin, leur navire sera la proie d'un croiseur pirate appartenant à l'ordre des Toges Noires.

A la suite d'un bref combat et d'une fuite désespérée, les rescapés s'échoueront sur une plage déserte et inconnue. Ils feront alors la connaissance d'un personnage étrange, lequel les conduira jusqu'aux vestiges d'une civilisation perdue dans la mémoire des âges ; les arborigènes.

Dans le deuxième volet, les aventuriers feront plus ample connaissance avec les arborigènes et la cité des Vieux Chênes, aujourd'hui menacée de disparaître.

Afin de garantir l'avenir de ce peuple, nos héros se retrouveront impliqués dans une affaire de famille qui les opposera directement au puissant marchand Biloch De Yvaniv. Ils devront notamment trouver un moyen de convaincre des bûcherons de suspendre les coupes de bois pratiquées sur les chênes cyclopéens qui soutiennent la cité des Vieux Chênes.

Le troisième chapitre amènera les Pjs à partir en quête de l'Intégrateur. Cette machine antique permit autrefois aux arborigènes d'adapter leur organisme à la vie en altitude. Le Patriarche de la cité des Vieux Chênes pense que seul cet artefact peut inverser ce processus et permettre aux arborigènes de redescendre sur Terre pour partir à la découverte du Monde d'en Bas.

Pour finir, le dernier chapitre amènera les personnages à dénouer les nœuds d'une machination diabolique qui les confrontera directement au Chrysalide. Cette créature, animée par un fort sentiment de vengeance, bouleversera l'équilibre de la Bordure Est en provoquant plusieurs accidents et en assassinant ceux qui sont chers aux aventuriers.

Le glas de la vengeance retentira une nouvelle fois sur la Bordure, mais au centre de ce carrousel infernal, ce sont les Pjs qui seront les cibles privilégiées d'une créature surnaturelle.

Les Lieux Principaux

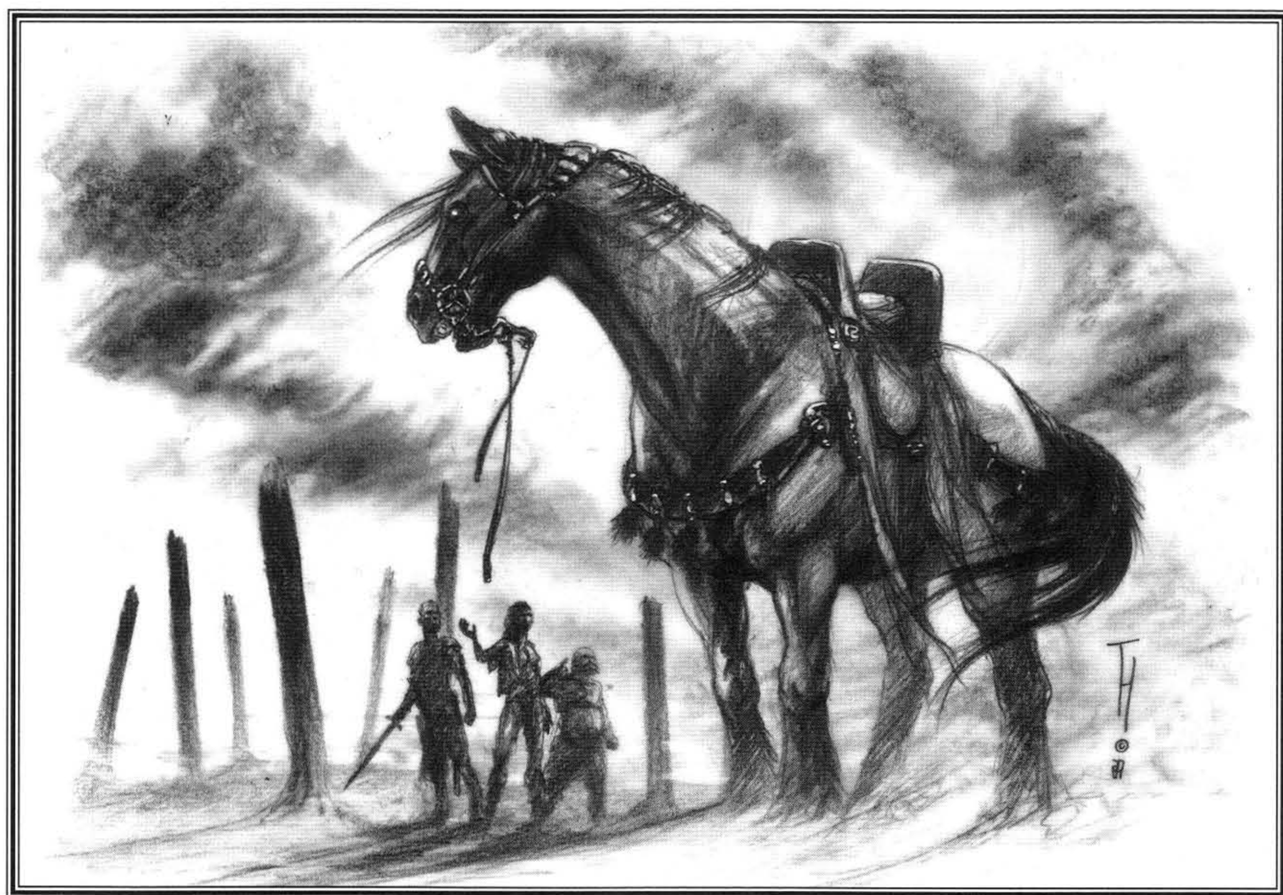
Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est nécessaire de faire quelques présentations. Vous trouverez ci-après des informations inédites sur la Bordure Est, une région de Bulgaria et sur quelques-uns des lieux principaux servant de cadre à cette aventure.



Les Ruines

Les ruines sont toutes désertiques et une mort lente y rode perpétuellement sous la forme des colonies de Putréfactrices qui moissonnent vie après vie. On prétend que les artefacts et les reliques qui sont exhumés dans les décombres ou dans les catacombes du Tragique Millénaire ne sont pas à la hauteur des risques encourus par les explorateurs. Malgré cela, beaucoup persévèrent dans des quêtes souvent stériles. En revanche, il arrive assez souvent que des aventuriers exhument de colossales portes d'acier rouillées qui ne sont que d'anciens abris antiatomiques à jamais condamnés et transformés en gigantesques cimetières.





Les Côtes d'Acier

Ce littoral de 25 kilomètres a été surnommé ainsi pour la couleur ocre qui caractérise ses plages. La légende veut que la Terre saigne tous ses maux endurés par l'intermédiaire de cette côte.

C'est en ce lieu reculé que les personnages feront naufrage en début d'aventure.

Les Tourbillonnantes

Les Tourbillonnantes sont formées par des plages de galets où prennent naissance les vents violents qui se déversent sur la Bordure Est. Ceux-ci résultent, dit-on, du naufrage d'un vaisseau de l'ordre des Toges Noires dont les entrailles retiennent des prototypes de machines ayant fait l'objet d'expériences sur les Quatre Vents. Ils soufflent parfois en rafales violentes capables de mettre à bas les plus vigoureux des arbres. Ceux-ci sont aussi utilisées par les Putréfactrices pour lancer des attaquent éclairs sur des victimes isolées.

La Cité de Farn'a

Cette ville marchande, à l'activité intense, est actuellement sous l'autorité du gouverneur Alexandre Poznov. Il est notable que Farn'a conserve des vestiges de l'ancien temps parmi lesquels celui de devoir respecter la priorité quand on circule en charrette. Pour davantage de renseignements sur Farn'a, consulter le chapitre sur la Bulgaria page 19 du supplément "Les Royaumes de l'Est I".

L'Auberge de la Salamandre

Cette auberge a une excellente réputation et il s'agit sans conteste du meilleur établissement de la ville. Bien tenue et meublée avec goût, les prix pratiqués restent très abordables. On y mange bien et copieusement. De plus, la plastique exceptionnelle de Jalreena, la blonde tenancière de la Salamandre, assure une clientèle quotidienne et virile à l'établissement.

Certains soirs, Jalreena organise des combats à mains nues se déroulant dans une arène boueuse aménagée à cet effet. Ces affrontements, assez prisés, sont primés et n'importe qui peut se présenter comme candidat.

Manoir Dormant

Ce manoir se situe dans la forêt ouest de la région, à une vingtaine de kilomètres de la cité des Vieux Chênes. D'aspect peu accueillant, il fut autrefois le terrain des expériences d'un couple d'hermaphrodites bercés dans les arts occultes de la sorcellerie. Demeure



inquiétante, c'est aujourd'hui un bâtiment vide et lugubre, aux murs usés et noircis par les années.

Le Château du Marquis de Yvaniv

Cette construction se trouve à 6 kilomètres de Farn'a, très en évidence sur une colline envahie par une végétation naissante. De la ville, on peut l'apercevoir par temps clair. De taille moyenne, ce château résidentiel est à l'abandon depuis plusieurs mois. Dans les jardins, un impressionnant cimetière familial renferme les dépouilles de la noble lignée des Marquis de Yvaniv qui ont récemment été victimes d'un assassinat collectif par empoisonnement. La date de mort inscrite sur les tombes confirme ce crime dans la nuit du 18 Août 5291.

L'endroit est lugubre et une légende très vivace veut qu'un cheval fantôme hante les jardins du château. Depuis cette tragique nuit, on raconte que cet animal est revenu des enfers pour venger la mort de ses maîtres odieusement assassinés. Des empreintes de sabots ferrés témoignent effectivement de cette présence.

Le Destrier Fantôme

Malgré la légende, le fantôme du château de Yvaniv n'est rien de plus qu'un superbe pur sang noir répondant au nom de Hambala.

Ce splendide animal est supposé avoir péri un an plus tôt, à l'issue d'une course poursuite qui a opposé son maître, le jeune Norlan, au char de guerre de Guerlion (ce personnage est détaillé plus loin dans l'aventure).

De très nombreuses personnes ont vu Hambala baignant dans une mare de sang alors que Norlan périssait sous les coups répétés de Guerlion. Hambala porte effectivement une balafre de soixante centimètres au niveau de l'échine. Cette profonde blessure cicatrisée lui fut jadis infligée par Guerlion et provoqua sa mort.

Si ce cheval est toujours en vie, c'est parce qu'il s'agit d'un animal exceptionnel, capable de régénérer ses blessures. On peut même supposer que ce magnifique étalon n'est autre que le légendaire Hadés (Pour plus de renseignements à ce sujet, consulter la page 58 du supplément "Les Royaumes de l'Est I").

Hambala, le Destrier Fantôme

FOR 30 **CON 22** **TAI 28** **INT 08** **POU 16**
DEX 10

Points de Vie : 25

Armure : 1 points de peau épaisse

Modificateur aux Dégâts : +4d6

Armes : *Morsure* 74%, dégâts 1d10+MD - *Piétiner* 89%, dégâts 2d6+MD - *Ruade* 102%, dégâts 2d8+MD.

Compétences : Esquive 76%, Déplacement Silencieux 91%, Se Cacher 97%, Sentir/Goûter 62%.

Mutations : Régénération (6). Hambala perd ses points de vie normalement. En revanche, il régénère 1d3 PdV par round. S'il meurt, il revient d'entre les morts après 1d4+4 minutes.

Le Village des Bûcherons

Ce village de huttes abrite une confrérie de bûcherons immigrés des terres du sud de l'Ukranie. Quelques années auparavant, ils sont venus chercher en Bulgaria un endroit propice à leur développement et ont choisi de s'installer sur la Bordure Est. Leur confrérie regroupe aujourd'hui une centaine de bûcherons, autant de femmes et près de quatre-vingt enfants de tous âges. Leur village se situe à 30 km au nord de la cité des Vieux Chênes, noyé dans la région hostile où sévissent les Putréfactrices, à 40 kilomètres au sud de Farn'a.

Les Bûcherons Ukraniens

Généralement, les bûcherons sont de solides gaillards. De par leur rude profession, ils manient la hache avec dextérité.

Ces hommes sont bercés par des mythes et des légendes qui les rapprochent de la nature. Ils adorent les trois éléments majeurs que sont le feu, l'eau et l'air. Ils honorent leur culte au travers de leurs chevelures qu'ils entretiennent avec beaucoup de soin. Ceux qui adorent l'eau portent des chapelets de coquillages variées noués dans les cheveux. Ceux qui honorent le culte de l'air portent des chevelures très longues qu'ils laissent voler au vent. Pour finir, ceux qui naissent blonds appartiennent obligatoirement aux adorateurs du feu.

Un Bûcheron Type

FOR 15 **CON 12** **TAI 16** **INT 09** **POU 11**
DEX 11 **APP 11**

Points de Vie : 14

Armure : 1d4+1 de cuir souple

Alliance : +5,-2

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Hache de Cognée* 55%, dégâts 1d8+2+MD, Pds 15 - *Coutelas* 40%, dégâts 1d4+1+MD, Pds 12.

Compétences : Amorcer un Piège 45%, Art (Chanter) 25%, Artisanat du Bois 55%, Ecouter 35%, Esquive 30%, Evaluer 40%, Bulgar 75%, Marchander 60%, Monde Naturel 50%, Pister 35%.

La Cité des Vieux Chênes

La cité des Vieux Chênes est une création en parfaite symbiose avec la nature. Elle est dotée de son propre écosystème et tous les éléments qui la compose sont nécessaires à la pérennité de l'ensemble. Il en est ainsi depuis des siècles.

Naturellement, partir à la découverte d'une telle merveille est une vaste entreprise pleine de rebondissements.





Contrat à Durée Indéterminée

Ce premier chapitre débutera dans une auberge sombre et enfumée de la ville d'Odessa en Ukranie. Dans ce lieu de débauche, le groupe de personnages assistera à une violente dispute entre un père et son fils. Excédé par les propos déplacés tenus par sa progéniture, le père finira par quitter l'auberge.

Le jeune homme achèvera sa coupe de vin sicilien en quelques secondes, puis il lancera l'offre suivante : *"J'ai besoin d'hommes sûrs pour porter un paquet en Turquia. Toute personne se sentant capable d'accomplir pareil périple est invitée à ma table sur le champs."*

Cette proposition sera d'autant plus alléchante que les Pjs n'auront rien trouvé à se mettre sous la dent depuis plusieurs mois et que le niveau de leurs bourses baissera dangereusement.

Enrikiev Jurskowski est le père du jeune Téhyre. Ce vieil homme est un des plus puissants Prince Marchand d'Ukranie. Quant à son fils, il dirige la petite province d'Odessa, actuellement en conflit contre le pouvoir du Prince de Kiev.

Téhyre est un jeune homme précieux, somptueusement vêtu d'habits de brocard bleu. Ses cheveux blonds et courts soulignent la finesse de ses traits et il porte une chaînette d'or reliant son lobe d'oreille droite à sa narine. Ce bijou contraste très largement avec son teint hâlé.

Dandy présomptueux, Téhyre donne l'impression d'être hautement imbu de sa personne et témoigne d'une morgue peu commune. Il maîtrise le verbe à merveille et abusera de ce talent dans sa conversation.

Quand les personnages se manifesteront à sa table, Téhyre leur offrira spontanément un coupe de vin et entamera les négociations. Il pourra proposer jusqu'à une somme de 8000 souverains d'argent par tête ainsi que des blancs seings [1] valables pour tous les pays placés sous influence de la Guilde de l'Est ; à savoir, les Karpathes, la Bulgaria, la Roumania, la Tchekia, la Slavie et la Principauté de Magyarie.

[1] Les Pjs l'ignorent probablement mais ces documents ont une réelle valeur. Dans une certaine mesure, ils peuvent permettre aux aventuriers de se tirer d'un mauvais pas.

En échange, il exigera que les aventuriers apportent un coffret et une lettre à une jeune dame Turke, Célinda, la fille du Seigneur Baltazar Amébo. Téhyre a rencontré Célinda au cours d'une récente escapade en Turkia et il en est tombé follement amoureux [2]. A présent, Célinda lui manque terriblement et il ne peut se résoudre à l'oublier.

C'est pourquoi il envoie des hommes quérir de ses nouvelles et lui amener un présent. Il expliquera qu'il ne peut se rendre sur place lui même car son père l'en empêche catégoriquement.

[2] Ce que les personnages ignorent, c'est que Téhyre avait en fait été mandaté par son père pour mener une action diplomatique et commerciale sur le marché Turk.

Cette mission échoua par la négligence de Téhyre qui fit passer la bagatelle avant sa mission et abusa de la jeunesse et de la naïveté de la fille du seigneur Turk. Cette escapade l'obligea à fuir précipitamment la Turkia pour sauver sa vie menacée.

Quand son père appris la bévue de son fils, il accueilli celui-ci avec la plus grande froideur. Aujourd'hui, Téhyre a tout intérêt à rattraper le coup car son père parle de le déshériter au profit de son cadet.

A la suite de son précédent échec, son père a bien évidemment tenté de reconquérir le marché du Seigneur Amébo.

Ce dernier a alors proposé de reprendre les échanges commerciaux à la condition expresse qu'Enrikiev trouve un moyen de rallier la Turkia en moins d'une semaine, obligeant ainsi ses navires à tracer une nouvelle route maritime en plein milieu de la Mer Noire, plutôt que de longer simplement les côtes.

Enrikiev accepta ce défi et il a récemment fait armer la Nayade qui sera le premier navire à tenter cette folle aventure. C'est sur ce navire que Téhyre proposera aux Pjs d'embarquer.

Au terme de cette explication, le jeune Prince Marchand remettra un coffret de bois précieux et une lettre cachetée au leader du groupe. Il précisera que ces deux présents devront être remis en mains propres à Célinda.

Téhyre leur remettra également une lettre de recommandation adressée à Pan Rolov, Capitaine de la Nayade.

Ce document permettra de faciliter leur embauche comme matelots sur le navire.

Avant de les quitter, Téhyre prendra un ton ironique et caustique et signifiera aux personnages-joueurs qu'il a les moyens suffisant pour les faire disparaître le cas échéant, s'ils venaient à trahir leur engagement.

Finalement, il leur donnera rendez-vous à son palais d'Odessa dans deux mois afin qu'ils lui rendent compte de la conclusion de leur mission.

La Lettre et le Coffret

La lettre remise par Téhyre est une succession d'éloges et de compliments. Elle est écrite dans un style impeccable digne des plus grands virtuoses de la langue et de la poésie.

Le coffret contient un collier d'une beauté remarquable, digne des plus habiles joailliers. Il peut être estimé à plus de 20 000 souverains d'argent.



Voyage en Eaux Troubles

Pour débuter leur périple, les PJs devront se rendre dans le petit port marchand de Chitkinev. Une enquête rapide auprès des résidents locaux leur permettra d'identifier la taverne de l'écrevisse comme étant le lieu de prédilection de Pan Rolov. Sur place, ils rencontreront le Capitaine de la Nayade qui sera en train de recruter son équipage.

Aidés de leur lettre de recommandation, les personnages n'auront aucune difficulté à se faire embaucher : "Les candidats au suicide n'étant pas si nombreux...". Rolov est un homme spontané et plein d'allant qui scellera l'embauche des aventuriers en leur offrant une bonne "cuite", le soir même.

L'équipage au complet, le départ de Chitkinev aura lieu au petit matin du jour suivant l'embauche des Pjs. Et le premier jour de navigation affichera un soleil radieux, un ciel magnifique et une mer plutôt calme.

Les deux jours suivant accuseront une nette détérioration des conditions climatiques. La mer restera calme mais le ciel se couvrira donnant un aspect noirâtre à la surface de l'eau. Le matin du quatrième jour, une brume épaisse se lèvera. Elle s'épaissira jusqu'en début d'après-midi. Cette dégradation rapide des conditions météorologiques mettra les marins de la Nayade mal à l'aise. Certains prétendront même entendre[3] des cliquetis métalliques fendant l'épaisse brume.

La Nayade

Nation : Ukranie
Type de Coque : Navire Marchand
Qualité de la Coque : 10
Navigabilité : 12
Points de Structure : 55
Longueur : 21m
Largeur : 7m
Capacités : 10 Tonnes
Franc Bord : 1.5m
Tirant d'eau : 4m
Equipage : 2 Officiers (Pan Rolov et son second), 13 Marins
Autonomie : 1 Mois
Armes : Néant

La Nayade est une petite usciére qui compte une quinzaine de marins pour équipage, Pjs compris. Ces rudes loups de mers sont des hommes sûrs qui connaissent leur métier sur le bout des doigts.

[3] Un jet d'Ecouter à -30% permettra effectivement de percevoir de légers tintements de clochettes.

A bord de la Nayade, l'atmosphère deviendra de plus en plus pesante, jusqu'au moment ou de puissants tintements de cloches retentiront. Quelques instants après, des chants grégoriens, très proches, transperceront le brouillard. Finalement la proue d'un navire sortira de la brume, sur le bâbord de la Nayade. Celle-ci supporte une immense statue du bois représentant un homme crucifié dont la poitrine laisse échapper un mince filet de sang. Sur le pont du navire se trouve une soixantaine d'hommes[4] vêtus de toges noires. Terrifiants, chacun d'eux se tient en position droite, les mains appuyées sur la garde de gigantesques épées à deux mains. Ils attendent calmement l'ordre de l'assaut...

[4] Ces Toges Noires sont des moines guerriers de la caste des porteurs de l'épée. Ils viennent de la citadelle de Mehenlihis.

Ils pratiquent le piratage dans les mêmes proportions que leurs cousins du Mont St Michel. Ils œuvrent dans le même but et servent les mêmes desseins. Certains prétendent qu'un grand nombre de citadelles comme celle-ci existeraient de par le monde. Un document de l'ordre, tombé jadis entre des mains indésirables et ayant pour sujet la puissance des Toges, rapportait l'existence d'un cercle occulte nommé les Douze Forteresses, dont font partie le Mont St Michel et Mehenlihis.

Pan Rolov reconnaîtra aussitôt les Toges Noires et donnera l'ordre d'abandonner la Nayade. Ce serait une très sage décision de l'écouter. En effet, les moines sont tous des porteurs de l'épée. Ils se reconnaissent à l'emblème qu'ils portent sur l'épaule droite : une épée blanche stylisée en forme de croix. Dans le cas ou vos joueurs désobéiraient à Rolov et décideraient de faire front, le combat sera inévitable. Compte tenu des forces en présence, celui-ci devra rapidement tourner en leur défaveur et ne leur laissera aucune autre issue que la fuite.

Les Toges Noires

FOR 15	**CON 32***	**TAI 14**	**INT 12**	**POU 15**
DEX 14	**APP 10**			

Points de Vie : 23

Armure : Plaque 1d10+2

Alliance : +5,-5

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Longue (2M)* 70%, dégâts 2d8+MD, Pds 18 - *Lance-Feu* 55%, dégâts 3d6.

Compétences : Artisanat [Armurier] 40%, Naviguer 60%, Médecine Rudimentaire 35%, Chercher 50%, Natation 80%, Equitation 70%, Langage Commun 60%, Scribe 35%, Théologie 55%.

** Les Toges Noires absorbent quotidiennement la liqueur d'insensibilité qui a la propriété de doubler leur score de Constitution et de les rendre insensible à la douleur et au plaisir.*

Avant de plonger dans l'eau glaciale, il sera judicieux de se débarrasser de toute armure métallique et de s'équiper d'un tonneau, d'une planche ou de tout objet en bois, à même de faciliter la nage[5]).

Les Toges Noires ne s'intéresseront qu'à la cargaison et ils ne chercheront pas à rattraper les fuyards.

[5] Dans ce cas, il convient de majorer le score de "Natation" de 50%.

Une épuisante lutte pour la survie commencera alors. Testez régulièrement le score de "Chance" des personnages. Un échec équivaudra par exemple à une crampe ou à un évanouissement : une maladresse indiquera la mort par noyade ou par épuisement.

Cette torture interminable s'achèvera sur une plage inconnue, après plusieurs heures de dérive. Les héros atteindront tant bien que mal le rivage, juste avant de sombrer dans un profond sommeil. Ils se réveilleront, par ordre de constitution décroissant, le lendemain du naufrage.

Ils se trouveront sur une plage de sable ocre qui a la particularité de coller aux vêtements. Eprouvés par ce qu'ils viendront de vivre, un repos réparateur leur sera indispensable. Une journée passera de la sorte, dans un silence absolu parfois troublé par le clapotis des vagues venant mourir sur le sable. Un jet réussit dans la compétence "Navigation" ou "Orientation", permettra d'établir que le rivage où les aventuriers ont fait naufrage appartient au royaume de Bulgaria.

La Rencontre

C'est le lendemain du naufrage, au petit matin, que les personnages feront une rencontre intéressante. D'abord, une forme humaine se dessinera au loin, à la base d'un rocher bordant la mer. L'inconnu s'approchera sans crainte jusqu'à ce que les aventuriers finissent par reconnaître la silhouette d'un homme. Celui-ci avancera avec une démarche très rythmée et presque militaire. Il s'arrêtera à la hauteur du groupe et saluera très poliment chaque personne avant de prendre spontanément la parole : *"Je me prénomme Hirsei et je suis marchand. Je constate avec joie que vous avez réussi à échapper à la mort. Plus loin sur la plage, j'ai retrouvé les dépouilles de plusieurs malheureux hommes d'équipages que la mer a recraché. Que s'est-il donc passé ?"*

Quand les Pjs se seront expliqués sur les origines de leur malheur, Hirsei reprendra de plus belle : *"Je comprends tout... Si vous voulez bien me suivre, j'ai plusieurs amis dans ce pays qui me sont redevables de quelques services et il est temps pour moi de faire appel à eux pour vous venir en aide."*

Hirsei

Hirsei est grand (environ un mètre quatre-vingt-dix) et de corpulence moyenne. Ce personnage énigmatique porte une fine chemise de soie blanche très largement ouverte sur son torse marmoréen. Il arbore une chevelure blonde qui flotte librement au gré du vent. Son visage est parfait mais dénué de toute expression. A son côté droit pend une épée bâtarde nichée dans un étui d'acier damasquiné. Dans son dos, il transporte un objet de la taille d'une lance-



feu mais qui diffère de cet appareil par son mécanisme. Il porte de très hautes guêtres noires, un pantalon noir bouffant et un pourpoint de cuir usé.

Il est à noter que son attirail militaire est plus dissuasif qu'efficace entre ses mains.

En fait, Hirsei est un prototype d'androïde fabriqué par Lit' Tung, la sorcière de la cité des Vieux Chênes. La mission que lui a confié sa créatrice est de ramener des mercenaires jusqu'à la cité, tâche dont il s'acquitte. Malheureusement, le séjour prolongé d'Hirsei dans l'atmosphère saline qui imprègne la région a quelque peu endommagé son système mécanique. Ses heures sont maintenant comptées. En outre, même s'il est difficile de s'en apercevoir, un détail troublant peut trahit la véritable nature de Hirsei. En effet, la masse métallique qui le constitue laisse de profondes empreintes dans le sable. Un jet de "Chercher" ou en "Pister" permettra de remarquer ce détail.

Hirsei

FOR 16	**CON 15**	**TAI 15**	**INT 07**	**POU N/A**
DEX 16	**APP 12**			

Points de Vie : 15

Armure : 15, Hirsei se détériore tel un bouclier.



Alliance : N/A

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Bâtarde* 15% dégâts 1d10+1+MD, Pds 20 - *Lance-Harpons* 15% dégâts 3d8, Pds 18 (4 points de capacité Perce Armure).

Compétences : Chercher 35%, Ecouter 35%, Langue Commune 55%, Esquiver 32%.

Si les Pjs accordent leur crédit à l'androïde, ils quitteront la plage pour suivre leur guide à travers la garrigue caractéristique du bord de mer.

Après une heure de marche vers le Sud sud-est, ils se trouveront face à une forêt de chênes gigantesques. Çà et là se côtoient des troncs de plus de deux cents mètres de diamètre. Pour sa part, Hirsei ne manifestera aucune surprise et se contentera de dire calmement : *"Suivez-moi. C'est là haut que vivent mes amis."*

Tout en disant ces mots, son regard scrutera l'horizon et les frondaisons des monstrueux végétaux. Bien plus haut dans le ciel se trouvent des nuages qui enserrent le sommet de la mystérieuse forêt, formant un feuillage immaculé.

Toujours en tête, Hirsei conduira les personnages au pied d'un chêne géant et indiquera une cage cabossée, dissimulée au creux des racines. Une fois tout le monde entré dans le compartiment, il insérera un lingot rougeâtre[6] dans une encoche prévue pour l'accueillir et la cage commencera à s'élever bruyamment dans les cieux.

[6] Les lingots rougeâtres sont constitués de combustibles cristallisés à fort dégagement énergétique. Ils agissent comme une pile et se consument intégralement en assurant le déplacement de l'Ascensiel. Il faut un lingot par voyage.

L'ascension semblera durer une éternité et près de deux heures seront nécessaires pour atteindre le sommet. Ce laps de temps sera rythmé par les bruits suspects et les saccades de la cage élévatrice. A ce stade, quoi qu'ils fassent, les aventuriers n'auront plus la possibilité d'interrompre l'ascension. De son côté, Hirsei restera muet et son corps produira parfois des sons bizarres, pareils à des grésillements. En fait, l'androïde sera irrémédiablement en train de se détraquer. Son mécanisme complexe surchauffera et il sera impossible dès lors de lui soutirer le moindre renseignement. Une fois au sommet, les Pjs constateront que l'altimètre installé dans la cabine indique une hauteur de 7283 mètres. Libre à eux de croire à ce chiffre époustouflant. Toujours est-il qu'ils ressentiront les premiers effets de l'altitude[7].

[7] En altitude, l'oxygène se raréfie et on s'essouffle plus rapidement. Le cœur bat plus vite et la respiration s'accélère. Résultat, on se déshydrate et les capacités diminuent.

Les règles suivantes permettent de simuler les réactions d'un métabolisme humain soumis aux conditions d'altitude de la cité des Vieux Chênes. Ainsi, toute action voit son temps d'exécution multiplié par quatre. En cas de combat, l'aventurier doit choisir entre effectuer une Attaque ou une Parade mais il ne peut effectuer les deux dans le même round. Enfin, le bonus de force doit être minoré de 1d4 points.

Lorsque la cabine se sera immobilisée, Hirsei en sortira pareil à une marionnette désarticulée. Il fera quelques pas chancelants avant de trébucher et de tomber. Sa tête heurtera le sol et s'enflammera instantanément, révélant alors sa véritable nature.

Non loin de là se dresse une forêt aux proportions humaines. Un petit sentier partant de l'ascenseur s'y enfonce. Comme les personnages ne possèdent pas de barre rougeâtre alimentant le mécanisme de l'ascenseur, ils ne seront donc pas en mesure de rebrousser chemin...

La Cime des Vieux Chênes

Une fois engagés sur le chemin, les personnages progresseront avec beaucoup de difficultés, victimes de leur souffle et du manque d'oxygène. C'est ce moment que choisira un chien à dents de sabre pour se jeter sur le groupe affaibli. Le félin attaquera par surprise, bondissant sur l'un d'eux. Pour la résolution de ce combat, il conviendra d'appliquer les règles d'action en altitude présentées à la note[7] ci-dessus.

Les Chiens à Dents de Sabre

En altitude, les Chiens à Dents de Sabre sont dotés d'un pelage roux virant sur le brun. Ce sont les uniques animaux de la forêt des cimes à avoir survécut à son environnement particulier. En fait, avant d'expérimenter l'Intégrateur sur des humains, Mahélys testa sa machine sur des spécimens de chiens à dents de sabre sauvages. Il est presque certain aujourd'hui que ce sont ces manipulations qui sont à l'origine de la genèse des Chiens à Dents de Sabre. Depuis cette époque, ces mutants sont dotés d'un pouvoir d'adaptabilité surdéveloppé. Ainsi, en seulement deux heures, leurs organismes sont capables de s'adapter à n'importe quel environnement. En altitude, les Chiens se nourrissent exclusivement de feuilles d'arbres. Ils sont principalement utilisés comme chiens de combat ou comme animaux de compagnie par les arborigènes. Toutefois il existe au moins une centaine de spécimens sauvages en liberté dans la forêt des cimes. Pour finir, ces mutants possèdent deux redoutables canines supérieures longues comme des dagues. A leur mort, ces dents sont pilées et utilisées par certains arborigènes pour combattre l'impuissance.

Pour davantage de renseignements sur ces créatures et sur leurs caractéristiques, vous pouvez consulter le chapitre sur la Bulgaria dans le supplément "Les Royaumes de l'Est I".



Le Chien à Dents de Sabre Sauvage

FOR 17 **CON 16** **TAI 14** **INT 07** **POU 07**
DEX 17

Points de Vie Moyens : 15

Armure : 2 points de peau et fourrure

Déplacement : Course-10

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d4

Armes : *Morsure* 55%, dégâts 2d4+4+MD - *Griffes (x2)* 70%, dégâts 1d4+MD.

Compétences : Chercher 45%, Déplacement Silencieux 70%, se Cacher 60%, Sentir/Goûter 80%, Pister 50%.

Mutations, Tares et Malformations : Adaptabilité (6), Dents de Sabres (3), Défaut de pilosité, Aucune Conscience Animale. Points de Mutation : 9.

Si ce combat devait mal tourner, le Meneur de Jeu fera intervenir une patrouille de soldats arborigènes. Dans le cas contraire, les aventuriers rencontreront Jorek et ses gardes, quelques minutes après leur victoire. Ces inconnus ont une morphologie très proche de celle des humains, même si leur taille et leur poids semblent inférieurs à la moyenne.

Jorek prendra la parole et se présentera comme étant le Capitaine des gardes de la cité des Vieux Chênes. Il s'agit d'un très beau spécimen d'arborigène ; un guerrier athlétique au corps bien découpé et au visage presque parfait. Il sera extrêmement surpris de voir des étrangers ici et les personnages auront tout intérêt à parler d'Hirsei pour justifier de leur présence.

Une fois les présentations faites, Jorek et ses gardes guideront nos héros, jugés indésirables, jusqu'à Mahépolis ; la cité des Vieux Chênes.

Jorek, Capitaine des Gardes - 27 ans

Jorek occupe les fonctions de Capitaine des gardes de la cité des Vieux Chênes. Dans sa tâche, il est appuyé par 12 soldats très bien formés. Il faut avouer que ces arborigènes passent le plus clair de leur temps à s'entraîner ou à patrouiller dans la forêt des cimes. Jorek est lui-même un véritable maniaque de l'entraînement.

Jusqu'à l'arrivée des aventuriers, Jorek a toujours pensé que personne ne pouvait l'égaler physiquement. La présence des Pjs aura pour effet de le faire redescendre sur terre (!) et amplifiera sa recherche de perfection par l'entraînement.

Jorek

FOR 14 **CON 13** **TAI 13** **INT 18** **POU 09**
DEX 12 **APP 17**

Points de Vie : 13

Armure : Plastron en écorce d'arbre sculpté 1d8-1

Alliance : +11, 0

Modificateur aux Dégâts : +1d4



Armes : *Gantelet* 98%, dégâts 1d6+1+MD, Pds 10 - *Lance-Harpons* 57%, dégâts 3d8, Pds 18 (4 Points de capacité Perce Armure).

Compétences : Amorcer Piège 50%, Chercher 74%, Déplacement Silencieux 82%, Ecouter 95%, Eloquence 81%, Esquive 72%, Grimper 64%, Langue Commune 93%, Monde Naturel 35%, Sagacité 72%, Se Cacher 81%, Commander 94%, Dressage de Chien 100%.

Pour illustrer les hommes de Jorek, minorer ses scores de compétence de 30% et réduire ses caractéristiques de 3 points.

Le Patriarche

L'intermède suivant est avant tout destiné à permettre aux Pjs de se familiariser avec la population et les mœurs de la cité des Vieux Chênes. Il a aussi pour but de leur faire comprendre à quel point ils sont diminués dans leurs actions par l'altitude...

Immédiatement après leur arrivée, les personnages seront conduits au Temple du Conseil de la cité des Vieux Chênes. Sur place, ils rencontreront le vieux Loïs qui se présentera comme le dirigeant de la cité. C'est un vieillard sans âge qui porte une barbe et une chevelure abondantes. Il s'appuie sur une magnifique canne en cuivre recouverte de centaines d'émaux. Malgré son grand âge, il a



conservé toute sa présence d'esprit et pourra par exemple initier les nouveaux venus aux us et coutumes arborigènes. (Afin de répondre aux éventuelles attentes des Pjs, chaque Meneur de Jeu pourra s'inspirer des paragraphes précédents).

De son côté, le vieil homme attendra des réponses à plusieurs questions et voudra notamment savoir pourquoi et comment les personnages sont arrivés jusqu'ici. Au fur et à mesure que la confiance s'instaurera dans la conversation, l'arborigène cherchera à en savoir davantage sur la santé du "Monde d'en Bas". Loïs ne dévoilera pas immédiatement les secrets de la cité des Vieux Chênes ; cependant les aventuriers sentiront que leur conversation n'est pas innocente et qu'on leur dissimule d'autres problèmes. A ce stade, Loïs ne connaît pas ces étrangers et il compte sur les prochains jours pour les observer et découvrir leur véritable nature.

Avant de prendre congé, Loïs donnera toute liberté d'action aux Pjs et leur précisera qu'ils peuvent aller et venir à leur guise dans la cité.

Loïs le Patriarche - 108 ans

Ce vieillard est le guide actuel des arborigènes. Fatigué par une longue vie au service de sa communauté, il attend sa fin avec une sérénité inhabituelle.

Loïs poursuit depuis toujours le but de préserver son peuple mais les récents événements qui menacent les arborigènes l'ont amené à rechercher de l'aide ailleurs que dans la cité des Vieux Chênes : c'est donc pour cette raison et par sa volonté que les personnages sont arrivés jusqu'à lui. Il pense que des mercenaires humains seront plus à même de le servir et d'accomplir une quête à son service. Il espère ainsi trouver des hommes capables de retrouver l'Intégrateur : la machine qui adapta jadis les arborigènes à l'univers de la cité des Vieux Chênes. En effet, en inversant le processus d'origine, il pense pouvoir en refaire des hommes.

Cependant, le Patriarche continue à craindre le "Monde d'en Bas". Il pense que la cité des Vieux Chênes est un paradis et que donner la possibilité aux arborigènes de rejoindre la terre n'est qu'un leurre qui constitue une descente aux enfers.

A la Découverte de la Cité des Vieux Chênes

Les paragraphes suivants permettent de partir à la découverte de la cité des Vieux Chênes et de ses habitants. Tous les ingrédients ont été réunis pour faciliter le travail du Meneur de Jeu qui doit ici laisser les aventuriers vagabonder et découvrir les secrets de la cité au gré de leurs errances.

Globalement, les Pjs bénéficieront d'un excellent accueil au sein de la cité, même s'ils passeront évidemment pour des curiosités. Au cour de leur séjour, ils pourront être témoins ou acteurs des événements présentés dans le tableau ci-dessous.

La Forêt des Cimes

Cette forêt aux proportions humaines recouvre la majeure partie de la cité des Vieux Chênes. Les arbres qui la composent sont dotés de feuilles grasses et épineuses, capables de retenir l'eau. La qualité du bois qu'on peut en extraire est excellente.

Table d'Evénements dans la Cité

Le Meneur de Jeu utilisera à loisir la table suivante afin de pimenter le séjour des personnages dans la cité.

• Sur ordre du Patriarche, les aventuriers seront logés à contrecœur dans la demeure d'Amok. Ce borgne bougon est veuf depuis sept ans. C'est aussi le père de deux magnifiques arborigènes : Néolia et Ruchke. Ecervelées, ces créatures têtues harcèleront quotidiennement nos héros pour qu'ils cèdent à leurs pressantes avances. Naturellement, Amok, verra cela situation du plus mauvais œil...

• Il est notable que les aventuriers passionneront les femmes arborigènes. En effet, leur carrure, leur allure et leur physionomie diffèrent largement de celles des mâles arborigènes. A ce titre, ils deviendront rapidement la coqueluche de la gent féminine de Mahépolis. Cela pourra, par exemple, leur attirer la jalousie de quelques dandy arborigènes. Rappelons cependant qu'à une telle altitude, des rapports sexuels se solderont par un véritable fiasco pour un humain.

• La destruction d'Hirsei attristera visiblement Lit'Tung. Selon leur comportement, compassion ou moquerie, la sorcière aidera ou tentera d'entraver les investigations des aventuriers. Elle pourra se révéler être une alliée précieuse ou au contraire une adversaire sournoise...

• Durant leur séjour dans Mahépolis, une femelle arborigène accouchera d'un enfant humain. Cela arrive quelquefois mais si ce nouveau né demeure ici, il sera condamné. Aussi ses parents en larmes le confieront aux aventuriers en les suppliant de le faire adopter en bas...

• Les PJs seront témoins d'un orage très violent qui martyrisera une nuit durant Mahépolis. La maison d'une famille arborigène sera frappée par la foudre et s'effondrera. Toute la nuit se passera à dégager les blessés et à leur prodiguer des soins...



Le Village de Mahépolis

D'aspect banal hormis sa situation, il compte tout au plus un millier d'arborigènes. La proportion de mâles et de femelles est équivalente mais les enfants représentent à eux seuls la moitié de la population.

Les Arborigènes

Autrefois, ces humains ont été adaptés à la vie en altitude par Mahélys, grâce à une machine de très haute technologie nommée l'Intégrateur.

Aujourd'hui, cette civilisation est vieille de 1000 ans et elle s'essouffle dans son espace vital confiné ; sa jeunesse aspirant à découvrir le Monde d'en bas.

Les arborigènes maintiennent des nuages qui donnent à leur habitat une aura de mystère. Ils s'estiment intelligents mais pensent que cette hypertrophie intellectuelle a conduit à leur atrophie physique. Les arborigènes assurent leur survie par deux procédés, le recueil de l'eau dans des cuves et la culture de champignons variés dans les grottes artificielles de la cité.

Les mâles arborigènes sont généralement petits et fluets, ils compensent ces faiblesses par une très grande vivacité d'esprit. Ils sont basanés et arborent de longues chevelures immaculées finement tressées ou nattées.

Les femmes ont un charme tout particulier, dû principalement à leur candeur. Leurs traits sont délicats et teintés par le soleil. La longévité de la race arborigène est exceptionnelle et avoisine le siècle.

Dernier détail, les arborigènes sont incapables de survivre plus de quelques heures à un environnement fortement dosé en oxygène : ainsi, un arborigène qui rejoindrait la Terre, mettra à peine deux heures avant de succomber à cette expérience.

Les Arborigènes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2d6+3	10
CON	3d6	11
TAI	2d6+2	09
INT	5d6	18
POU	3d6	11
DEX	1d6+6	10
CHA	2d6+6	13

Points de Vie Moyens : 10

Armure : 1 point de peau naturelle pour les femmes

Modificateur aux Dégâts Moyen : 0

Armes : Sans sauf pour les soldats

Compétences : Une compétence propre à la profession exercée dans la cité 85%, Art (au choix) 65%, Ecouter 45%, Eloquence 50%, Hypnose 25%, Langage Commun 85%, Médecine Rudimentaire 25%, Monde Ancien 15%, Monde Naturel 20%, Sagacité 40%, Scribe 30%.

Mutations, Tares et Malformations : Modification des caractéristiques (2), Adaptabilité à la vie en altitude (3), Modification du métabolisme (1).

Le Temple du Conseil (1)

C'est dans ce bâtiment, véritable chef-d'œuvre architectural que vit Loïs, le Patriarche de la cité des Vieux Chênes. Il est aidé par une pléthore de serviteurs qui remplissent différentes fonctions. C'est ici que Loïs prend les décisions et qu'il établit les lois en vigueur dans la cité, en fonction des besoins et de l'urgence des situations. Il dispose à sa guise de l'appui de Jorek et de ses gardes pour les mettre en application.

Les Ateliers de Lit'Tung (2)

C'est dans ces immenses ateliers que sont entreposées la plus grande partie des matières premières. Chaque gramme de métal y est comptabilisé comme la plus précieuse des matières. Ici, la rouille constitue un adversaire coriace contre lequel il faut lutter en permanence. Les ateliers dissimulent également une colossale bibliothèque, regroupant des volumes uniques très antérieurs au Tragique Millénaire. Un lecteur assidue pourra progresser de 1d10% dans les compétences scientifiques suivantes : Hypnose, Sagacité, Maîtrise Technologique, Monde Ancien ou Réparer/ Concevoir. Ces merveilles sont précieusement conservées par Lit'Tung qui a transformé sa retraite en forteresse inexpugnable.

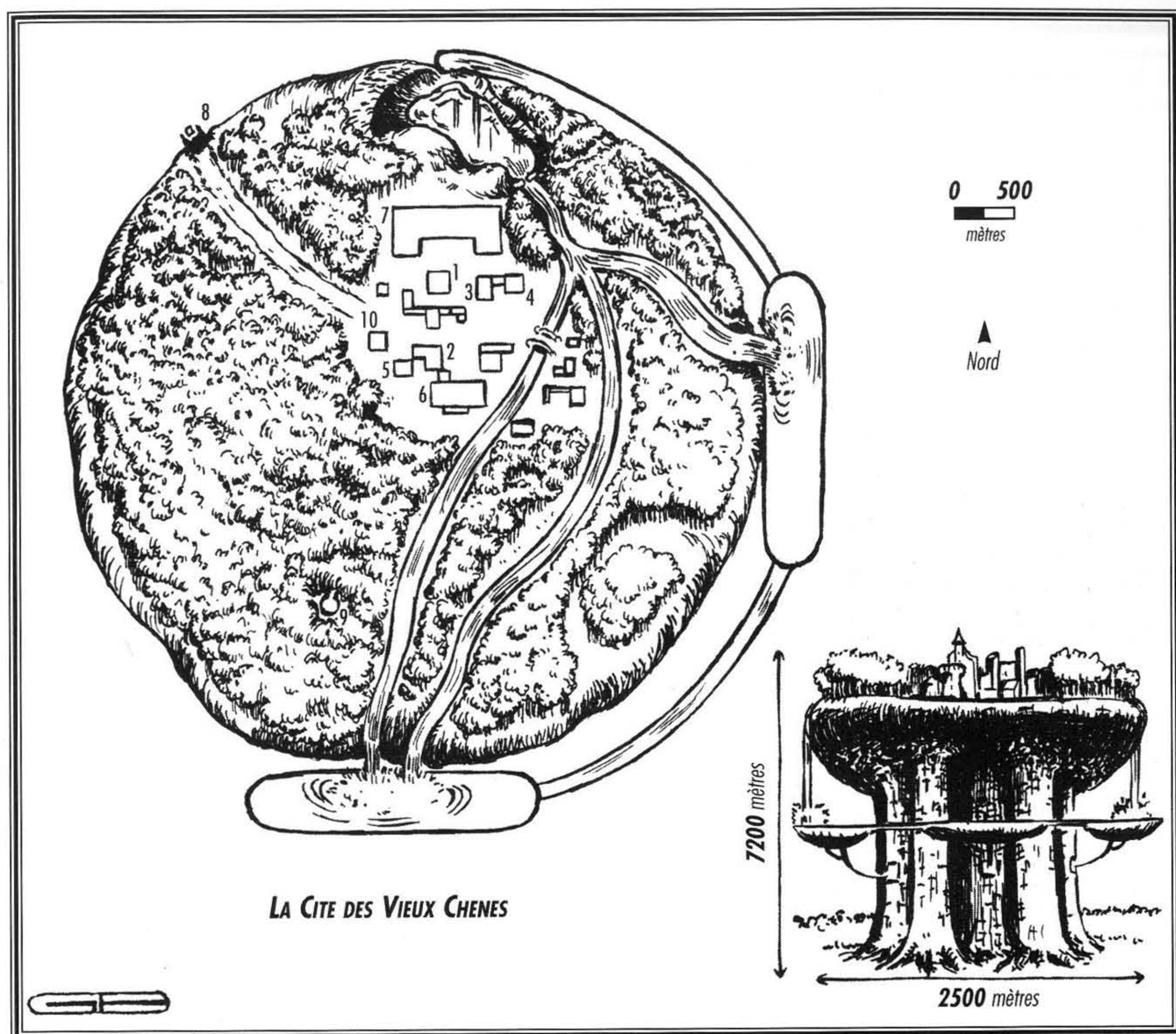
Lit'Tung - 52 ans

Véritable puits de science, Lit'Tung est l'unique scientifique de la cité des Vieux Chênes. Son génie incontestable en fait un pivot du peuple arborigène. Par exemple, elle est la conceptrice des androïdes que Loïs lui demande d'envoyer pour explorer le Monde d'en Bas. C'est aussi la créatrice des lances-harpons et de bien d'autres merveilles. Le plus extraordinaire est que Lit'Tung se débrouille avec de faibles moyens et pratiquement sans matière première.

Lit'Tung est dotée d'une forte personnalité. En tant que femme, elle ressent le besoin de se sentir utile et d'être appréciée, pas

La Lance-Harpons

Il s'agit d'une arme équipée de deux canons munis chacun de harpons d'acier de 10 centimètres. Ces harpons sont propulsés par des cartouches d'air comprimé (50 charges). Les dommages d'une lance-harpons sont de 3d8. De plus, les harpons ont une facultés Perce Armure de 4 points. Ces redoutables armes sont exclusivement utilisées par les soldats de la cité.



La Cite des Vieux Chenes

seulement pour son talent scientifique mais pour sa propre personne. Cela lui est difficile, d'abord parce qu'elle vit à l'écart des autres dans l'Usine aux Nuages et ensuite parce qu'elle passe pour une femme étrange du fait de ses connaissances. Lit'Tung semble dévorée par son immense savoir : ses yeux sont emplis d'une certaine folie, de même que leur rougeur trahit un manque de sommeil. Elle n'est pas franchement belle mais dégage toutefois un charme animal. Pour finir, il faut préciser qu'elle est une des descendantes de Mahélys : l'architecte de la cité.

Lit'Tung, Prêtresse des Nuages

FOR 09	**CON 12**	**TAI 07**	**INT 25**	**POU 16**
DEX 13	**APP 11**			

Points de Vie : 10

Armure : sans

Alliance : +15, 0

Modificateur aux Dégâts : -1d4

Armes : sans

Compétences : Artisanat (Potions) 114%, Dissimuler Objet 54%, Eloquence 100%, Hypnose 82%, Langage Commun 105%, Maîtrise Technologique 146%, Médecine Rudimentaire 123%, Million de Sphères 03%, Monde Ancien 12%, Monde Naturel 60%, Réparer/Concevoir 137%, Sagacité 96%, Scribe 72%.

La Forge de Brown (3)

Son propriétaire se nomme Brown le Fameux. Il a en charge de forger tous les objets métalliques de la cité. Il recycle aussi les métaux. Le procédé qu'il utilise repose sur l'usage du feu mais également sur un procédé de frottement et d'usure des matériaux.

L'Armurerie (4)

La totalité des armes et des armures de la cité y sont entreposées. Il s'agit essentiellement d'une vingtaine de Lances-Harpons et d'une quinzaine d'armures d'écorce. Le tout est surveillé en permanence par deux hommes de Jorek.

Le Quartier de la Garde (5)

Les gardes de la cité, douze arborigènes, consacrent le plus clair de leur temps à s'entraîner ici sous la férule de Jorek.

La Demeure d'Amok l'Ebéniste (6)

C'est ici que les personnages seront hébergés durant tout leur séjour dans la cité des Vieux Chênes. Cette maison est la plus volumineuse et la plus luxueuse de la ville. Amok, son propriétaire, est ébéniste et réalise entre autre les fameuses armures d'écorce qui équipent Jorek et ses gardes.

L'Usine aux Nuages (7)

En temps normal, cette usine est vide et seuls Loïs, Jorek et Lit' Tung possèdent les jeux de clefs permettant d'accéder à l'intérieur de ce bâtiment. L'usine aux nuages a deux fonctions ; premièrement elle assure l'alimentation permanente du réseau d'eau de la cité ; deuxièmement, elle génère les nuages qui auréolent la cime des chênes géants d'une brume épaisse et artificielle.

Lit'Tung a largement optimisé ces deux processus, permettant de récupérer de grandes quantités d'énergie nécessaires au fonctionnement de la forge de Brown et aux mécanismes de l'ascenciel.

Derrière l'usine, un étrange relief, le rocher-lac, abrite les cultures de champignons qui assurent le plus gros de la nourriture des arborigènes. L'humidité omniprésente de ce lieu garantit une croissance rapide et des goûts variés et succulents à ces thallophytes mutants.

L'Ascenciel (8)

Il s'agit en réalité d'un ascenseur. Son formidable mécanisme de rouages et d'engrenages occupe une partie du tronc d'un chêne gigantesque.

Le Domdéhom (9)

C'est un bâtiment qui se trouve à un quart d'heure de marche au Sud, très à l'écart du village. Son contenu sera détaillé ultérieurement dans le scénario.

La Prison de l'Hybrimorphe (10)

C'est ici qu'était retenu le Chrysalide il y a encore un an. Il s'agit d'une cellule entièrement en or, seule matière capable d'arrêter la créature. Si les Pjs se montrent curieux, ils apprendront qu'un mystérieux détenu, baptisé "le Chrysalide" est parvenu à s'enfuir de cette cellule plusieurs mois auparavant.

Le Ciel Tremble

Après quelques jours, quand vos Pjs se seront familiarisés avec Mahépolis et ses habitants, la cité des Vieux Chênes sera secouée par un violent tremblement qui durera quelques minutes. Il semblera que quelque chose d'extrêmement puissant s'attaque aux fondations de la ville. A la suite de cet accident, les personnages seront convoqués sur le champs à la demeure du Patriarche. Celui-ci aura l'air préoccupé par la gravité de la situation et prendra spontanément la parole : *"Cela fait maintenant plusieurs jours que vous partagez la sérénité de notre douce cité, si éloignée des servitudes du Monde d'en Bas... Pourtant, aussi isolés que nous soyons, nous dépendons encore de votre monde, ne serait ce que par l'intermédiaire des racines des chênes géants qui supportent notre ville.*

Aujourd'hui, je peux vous l'avouer, votre rencontre avec Hirsei ne fut par fortuite. Cet androïde a bel et bien été construit sur mon ordre afin de conduire des mercenaires tels que vous ici.

Maintenant, vous savez que notre peuple ne peut espérer survivre dans votre monde. Aussi, parce que je manque de temps et que je n'ai plus d'autre choix, je vais vous confier quelques secrets que beaucoup d'habitants de la cité des Vieux Chênes ignorent. Ainsi, sachez qu'il y a déjà plusieurs mois que nous enregistrons des secousses telles que celle qui vient d'ébranler notre cité. Certes, depuis peu, ces manifestations gagnent en amplitude et en fréquence, de sorte que Lit'Tung pense que quelque chose ou quelqu'un est en train de détruire les fondations de la cité. Je vous laisse imaginer les conséquences définitives que cela pourrait avoir sur notre civilisation...

Vous qui êtes originaires du Monde d'en Bas, vous êtes aujourd'hui les seuls à pouvoir nous sauver. Aussi, je vous demande humblement de bien vouloir servir notre cause et de trouver un moyen de nous débarrasser de cette Epée de Damoclés..."

C'est maintenant aux joueurs de prendre une décision, sachant qu'en échange de leurs services, Loïs pourra offrir quelques modèles de lances-harpons et des ouvrages de sciences inestimables, antérieurs à la Pluie de Feu. Dans tous les cas, le Meneur de Jeu prendra soin d'orienter la discussion de manière à convaincre son groupe de Pjs.

Le Sens des Affaires

Ce chapitre ouvre le second module du scénario. Il débute juste après que Loïs soit parvenu à convaincre les Pjs de servir la cause du peuple arborigène. Une fois qu'ils se seront préparés pour le périple, le vieil homme conduira les Pjs jusqu'à l'ascenciel. Ils seront bientôt rejoints par une grande partie de la population de Mahépolis, venue les encourager. Le Patriarche



leur remettra un lingot rougeâtre, il les invitera à rentrer dans la cabine et insérera un autre lingot dans l'encoche prévue à cet effet.

Ils commenceront alors leur lente descente, en véritables héros, sous les acclamations d'une population émue et pleine d'espoir. Puis la cabine de l'ascenciel disparaîtra finalement dans l'épais halo nuageux qui étreint la cime des vieux chênes...

A la Recherche d'un Mystérieux Ennemi

Pour les Pjs, la première question à se poser sera d'identifier le mystérieux ennemi qui s'en prend aux fondations de la cité des Vieux Chênes. Ils trouveront les premiers éléments de réponse au nord-ouest de la forêt de chênes géants, à l'endroit où les secousses ont l'amplitude la plus importante.

Le Chantier

Le groupe de personnages arrivera en vue d'une vaste étendue défrichée et damée. Tout laissera à penser qu'ils sont en présence d'un chantier de bûcherons. Celui-ci s'étend sur plusieurs dizaines d'hectares mais il est actuellement complètement désert. Cependant, plusieurs indices - traces de pas, feux de bois, excréments de bœufs et de chevaux - témoignent d'une présence récente. Pour abattre les chênes géants, les bûcherons disposent d'un attirail très impressionnant. Leurs outils sont complètement démesurés. On trouve par exemple plusieurs immenses tours de bois dressées autour d'un tronc de chêne déjà tronçonné au tiers. Ces tours sont équipées des scies gigantesques qui doivent au moins être servies par quarante hommes. Afin de terrasser ce mastodonte de bois, les bûcherons ont également creusé plusieurs galeries prévues pour fragiliser sa base. C'est bel et bien ce chantier qui est à l'origine des secousses enregistrées dans la cité.

Pour les personnages, la solution la plus sage consistera à se cacher et à attendre patiemment les retour des acteurs du chantier. Après à peine deux jours de farniente, ceux-ci feront leur apparition. Il s'agira d'un convoi d'une vingtaine de chariots, chargées de vivres et d'outils. Les Pjs dénombreront au moins soixante bûcherons de sexe masculin. Quelques heures après leur arrivée, ces colosses s'installeront sur leurs tours de coupe et reprendront la taille de Tahorn, le magnifique chêne qu'ils ont pris pour cible.

Les Bûcherons

Les bûcherons sont tous de véritables montagnes de muscles, visiblement habitués à travailler très durement. Sur le chantier, ils font preuve d'une cohésion remarquable et obéissent aux injonctions de Kléidon. La majorité d'entre eux ne semble pas belliqueux et il est peu probable que les Pjs aient à livrer bataille contre ces colosses. Malgré tout, la réaction des bûcherons dépendra évidemment de la capacité des héros à se faire accepter et à expliquer la raison de leur présence ici. Rappelons en effet que les incursions humaines sont extrêmement rares dans cette partie de la Bordure Est et les bûcherons se montreront particulièrement méfiants. Les joueurs devront probablement user d'un subterfuge approprié (parler d'un naufrage[8] par exemple) afin de passer leur épreuve du feu.

[8] Dans l'hypothèse ou votre groupe aurait subi des pertes, vous avez la possibilité de remplacer les manquants en utilisant quelques marins rescapés de la Nayade qui auront au préalable été recueillis par les bûcherons.

Les bûcherons seront très sensibles à leur détresse et ils les inviteront spontanément dans leur campement. En questionnant leurs hôtes, les personnages apprendront que les bûcherons font partie d'une confrérie ukranienne qui a récemment immigré dans cette partie boisée de Bulgaria, en quête de territoires propices au développement de son commerce.

Deux ans auparavant, leur installation dans le pays nécessita un emprunt important et ils n'eurent pas d'autres solutions que celle de se mettre au service du plus puissant marchand de la cité de Far-n'a, un certain Biloch de Yvaniv. Malheureusement, ce prêt prit une tournure catastrophique ; ils se retrouvèrent endettés jusqu'au cou, pieds et poings liés à Biloch. C'est à cette époque qu'ils ont commencé à travailler pour leur "protecteur" et ce n'est que quelques mois auparavant (un an plus exactement) que les bûcherons ont commencé la coupe de Tahorn. Jusqu'alors, ils ignoraient l'existence de cette forêt de chênes géants. Ils avoueront d'ailleurs que sans le flair de Biloch (et surtout celui de son fils Paul, le Chrysalide), ils n'auraient jamais découvert cette merveille, bien trop éloignée de toutes les voies de communications habituelles. Depuis cette époque, ils viennent sur ce chantier deux semaines par mois pour poursuivre la coupe du chêne géant. De mémoire de bûcheron, leur communauté n'avait jamais vue une telle forêt. Les végétaux qui la composent défient les lois de la nature et celles de l'imagination.

Deux semaines passeront de la sorte, au terme desquelles, Kléidon invitera les Pjs au village bûcheron qui se situe à une trentaine de kilomètres au nord ouest de la forêt de chênes géants.

Le Village Bûcheron

Une fois au village, Kléidon les présentera à tous les habitants puis il les conduira à leur hutte. Pour leur séjour, il leur demandera seulement de se rendre utile d'une manière qu'il appartient à chaque Meneur de Jeu de définir.

Les Pjs s'apercevront rapidement que les bûcherons vivent misérablement, dans une région particulièrement ingrate, rendue hostile par la prolifération des colonies de Putréfactrices auxquelles ils paient chaque année un lourd tribu. En définitive, ce sont de braves gens vivant simplement des fruits de la nature. Apparemment, ils n'ont aucune intention de faire le mal.

Kléidon, l'interlocuteur privilégié des aventuriers est le meneur de cette communauté. Il sera le premier surpris si, au hasard des conversations, quelqu'un lui apprend que la coupe de Tahorn met la vie de toute une ville en péril.





Pour le MJ, le but final de ce séjour sera que les langues se délient de part et d'autres. Quand une confiance mutuelle se sera installée, Kléidon acceptera enfin de se confesser.

Il expliquera que lui et les siens sont accablés de dettes depuis que leur communauté a conclu un marché avec Biloch de Yvaniv. Ce dernier a la mainmise sur la région et sur tous les commerçants. Cela lui permet depuis d'imposer sa loi aux bûcherons, contraints d'obéir à toutes ses exigences pour pouvoir continuer à se servir dans les différents commerces de Farn'a. Biloch pousse son arrogance jusqu'à envoyer régulièrement des mercenaires menacer les bûcherons et leurs familles dans leur propre village. Kléidon dépeindra Biloch comme un homme abject et ignoble. Mais Biloch renvoie aussi l'image d'un personnage sans remords qui a manifestement le don des bonnes affaires.

Désormais, la communauté a le sentiment de s'enfoncer inexorablement dans un cauchemar sans issue. Seul l'abattage et l'exploitation du bois de chêne géant pourra leur permettre de survivre.

Kléidon voudra aider les Pjs mais il leur fera aussi comprendre qu'il a une communauté à préserver. Pour lui, la seule issue possible consistera à éliminer Biloch de Yvaniv. Il avouera d'ailleurs avoir déjà envisagé de le faire lui-même. Hélas, cette crapule est très bien protégée ce qui laisse peu de chance à un néophyte de sa trempe. Si Biloch vient à disparaître, les pressions qui s'exercent sur les bûcherons cesseront et Kléidon suspendra à jamais les coupes de bois sur les chênes géants.

Naturellement, les personnages seront les plus aptes à accomplir cette sale besogne. En temps qu'étrangers, ils bénéficient d'un total anonymat dans la région et la milice de Farn'a mettra à peine plus d'une quinzaine de jours avant de classer cette affaire.

A eux de monter leur stratagème et d'évaluer quand et comment ils agiront. Pour l'assassinat, les bûcherons ne seront d'aucune aide. En revanche, Kléidon proposera de conduire les aventuriers à Farn'a, lieu de résidence du marchand. Une caravane de bûcherons doit se rendre prochainement à la ville afin de vendre le produit de la dernière coupe. Pour des raisons évidentes, Kléidon préférera que seule une poignée de bûcherons soient au courant de l'entreprise des personnages...

Les Trois Frères

Afin de s'assurer de la loyauté des bûcherons et dans le but de les surveiller, Biloch de Yvaniv s'est offert les services de trois d'entre eux ; les frères Argueniev. En principe, ces trois frères n'auront pas l'opportunité de prévenir leur employeur de la menace qui plane sur lui. En revanche, une fois qu'ils auront démasqué les personnages, ils tenteront de les éliminer.

Rémora Argueniev - 32 ans

Rémora est le cadet des frères Argueniev. Il est colossal et très intelligent mais c'est aussi un véritable meneur d'hommes qui tient ses frères sous sa coupe. Spécialiste des rixes de tavernes et des combats de rue, Rémora est capable de briser à mains nues le plus vaillant des adversaires sous la puissance et la précision de ses attaques.

Il est de grande taille, ses yeux sont bleus et son crâne rasé.

Rémora

FOR 16	**CON 15**	**TAI 18**	**INT 14**	**POU 11**
DEX 13	**APP 11**			

Points de Vie : 18

Armure : Demi Plaque 1d8+2 (Heaume porté)

Alliance : 0,-11

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Cognée* 76%, dégâts 1d8+2+MD, Pds 20 - *Bagarre (Cestus)* 106%, dégâts 2d3+2+MD, Pds 10 - *Lutte* 97% Spécial.

Compétences : Amorcer Piège 81%, Art (Ebéniste) 74%, Chercher 34%, Déplacement Silencieux 42%, Ecouter 64%, Equitation 90%, Esquive 47%, Langage Commun 61%, Monde Naturel 58%, Pister 75%.

Leif Argueniev - 41 ans

Leif est l'aîné des frères Argueniev. C'est un vieux bûcheron servile qui n'a jamais eu aucune autonomie. Actuellement, il est sous les ordres de son jeune frère et goûte avec délectation aux vertus de la soumission.

Comparé à ses frères, Leif est un bûcheron assez chétif mais extrêmement vif. Ses yeux sont bleus, ses cheveux longs et noirs et il porte la barbe. Il tente désespérément d'oublier son passé d'homme lâche et d'éternel raté.

Le lance-harpons en sa possession représente tout ce qui reste d'un des androïdes de Lit'Tung qui a eu le malheur de croiser son chemin.

Leif

FOR 18	**CON 14**	**TAI 14**	**INT 13**	**POU 13**
DEX 17	**APP 13**			

Points de Vie : 14

Armure : 1d4+1 de cuir souple

Alliance : +1,-5

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Cognée* 67%, dégâts 1d8+2+MD, Pds 20 - *Lance-Harpons* 33%, dégâts 3d8, Pds 18 (4 points de capacité Perce Armure).

Compétences : Amorcer Piège 51%, Art [Ebéniste] 88%, Art [passe-passe] 72%, Chercher 54%, Déplacement Silencieux 65%, Ecouter 34%, Equitation 51%, Esquive 63%, Langage Commun 44%, Monde Naturel 72%, Pister 45%.

Fémur Argueniev - 35 ans

Véritable homme bête, Fémur se rapproche davantage de l'animal que de l'être humain. Complètement débile, il obéit aveuglement aux ordres de son petit frère, dans la mesure où il comprend ce qu'il lui demande.





Il est d'une laideur repoussante, gras, chauve et imberbe. Ces semblables disent de lui qu'il est fort comme un cheval et plus solide qu'un chêne.

Fémur

FOR 22 **CON 18** **TAI 22** **INT 03** **POU 11**
DEX 13 **APP 05**

Points de Vie : 20

Armure : 1d4 points de cuir souple

Alliance : N/A

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Gourdin cerclé d'anneaux d'acier* 82%, dégâts 1d8+MD, Pds 22 - *Bagarre* 81%, dégâts 1d3+MD.

Compétences : Art [Ebéniste] 82%, Ecouter 54%, Esquive 15%, Langage Commun 12%, Monde Naturel 32%.

Un Parcours semé d'Embûches

Après quelques jours passés au village des bûcherons, les Pjs partiront en convoi pour Farn'a. Cette expédition se composera d'une vingtaine de bûcherons (parmi lesquels les trois frères Argueniev), d'ânes, de bœufs, de chevaux et d'une dizaine de charrettes débordants de troncs d'arbres débités.

Kléidon confiera une charrette aux personnages, ceci afin de les faire voyager incognito. A leur arrivée à Farn'a, il leur conseillera de se faire passer pour des marchands étrangers venus de l'ouest pour proposer leurs marchandises.

Le voyage jusqu'à Farn'a nécessitera deux jours de trajet sur des sentiers en très mauvais état.

La Journée du Cheval

Ce premier jour de voyage sera des plus monotones et la caravane avancera correctement, si l'on excepte les quelques arrêts nécessaires pour dégager la route encombrée de troncs d'arbres morts, ou encore les apparitions de Putréfactrices curieuses et prêtes à bondir sur la première proie isolée.

A midi, Kléidon arrêtera la caravane dans une clairière où s'élèvent plusieurs monticules de terre. D'après lui, ces monuments, baptisés Tertres des Titans sont les tombes des rois d'une ancienne civilisation disparue...

Une poignée de bûcherons profitera de cette halte, pour organiser une chasse au sanglier à laquelle les Pjs seront conviés. Après plusieurs heures de traque dans une forêt dense, un des personnages retrouvera un bûcheron proprement égorgé (Leif est responsable de ce crime). A proximité du cadavre, les bûcherons trouveront le poignard d'un autre aventurier. Naturellement, ce meurtre dégradera considérablement les relations entre les deux parties. De plus, la courte enquête qui suivra restera stérile. Cependant, l'ensemble de cet épisode se résoudra par un habile roleplaying où les joueurs auront à défendre leur innocence.

Dans le doute, Kléidon leur évitera d'être immolés sur le champs. Il fera enterrer le cadavre et la caravane reprendra son périple pour Farn'a. Le soir, le campement sera dressé sur le bas côté et Kléidon organisera les tours de garde.

La Journée de l'Aigle

La caravane repartira tôt le lendemain matin. A midi, les bûcherons feront escale dans une clairière où se dressent d'antiques ruines. Kléidon expliquera qu'une mendiante vivait autrefois ici et qu'elle racontait des légendes anciennes. Les bûcherons l'ont trouvé morte de vieillesse et l'ont enterré quelques mois plus tôt. Ils lui ont érigé une sépulture, juste derrière les ruines.

Dans l'après-midi, la charrette des personnages cassera une roue (Leif est l'auteur de ce sabotage). Il sera nécessaire de réparer. Kléidon, sur le conseil de Rémora, proposera que la caravane continue sa route et deux bûcherons, Fémur et Leif, offriront leur assistance aux personnages.

Dès que la caravane se sera éloignée, les réparations pourront commencer. Leif attendra le moment opportun pour attaquer ; au moment où les Pjs soulèveront la charrette pour replacer la roue par exemple. Rémora, revenu sur ses pas pour s'informer de l'avancée des réparations sera aussi de la partie. Ce combat s'arrêtera avec l'extermination d'un des deux groupes de belligérants...

Farn'a et ses Secrets

Une fois les trois frères neutralisés, les personnages rejoindront les bûcherons qui auront établi leur campement sur la place du marché de Farn'a. Kléidon sera surpris de la trahison des Argueniev mais il l'acceptera cet état de fait sans mettre la parole des aventuriers en doute. Il les conduira ensuite à l'auberge de la Salamandre où il leur conseillera de séjourner.

A présent, les Pjs n'ont plus qu'à rassembler les indices qui leur permettront de décider quand et comment ils vont agir.

Enquête Préliminaire

Avant de passer à l'action, les personnages auront certainement envie d'en savoir davantage sur leur cible. Voici quelques-unes des informations qu'ils pourront glaner en menant leur petite enquête auprès des habitants locaux.

La Concurrence Commerciale

La concurrence commerciale est bel et bien réelle entre les deux branches de la famille de Yvaniv. Cependant, aucun autochtone n'accusera ouvertement Biloch d'être responsable de la mort de son cousin Sakiroff et de sa famille. En effet, si les rapports étaient toujours faussement cordiaux entre les deux marchands, cela ne justifiait en rien l'empoisonnement de toute une maisonnée...

Le Témoignage de Vénitia Haé

Vénitia Haé est une jeune servante qui était autrefois employée au château du Marquis Sakiroff. Depuis le drame, on peut la trouver à l'auberge de la Salamandre où elle travaille comme serveuse. Voici ce qu'elle sait :

"Le soir du drame, j'étais au château pour faire le service d'un banquet organisé en l'honneur de Paul de Yvaniv. Depuis quelques mois, ce dernier tentait de réconcilier les deux familles et il approchait du but. Peu après le début du banquet, l'ensemble des participants a été pris de malaises et de vomissements. En quelques heures, toute la famille et tous les invités succombèrent à un mystérieux poison. Seul Paul survécut à ce drame après plusieurs semaines de convalescence.

Quelques temps après, le jeune Marquis Norlan De Yvaniv, fils du défunt Sakiroff, revint de sa longue équipée en Slavie. Lui et son maître d'arme, le vieux Kendarevitch, venaient de tomber dans une embuscade mortelle. Seul Norlan avait pu échapper à ses suivants. Quand il arriva à Farn'a et eut connaissance de la situation, il harnacha son cheval et fondit sans hésiter sur le palais de son oncle. Après avoir occis plusieurs gardes, il fut tué par Guerlion, le redoutable garde du corps de Biloch. C'est ainsi que disparu toute une branche de la famille de Yvaniv. Je n'oublierai jamais cette terrible épreuve."

La Réputation de Biloch de Yvaniv

Les Pjs n'auront aucun mal à obtenir des renseignements sur l'ignoble Biloch de Yvaniv. Attention toutefois à ne pas se montrer trop curieux afin d'éveiller les soupçons.

Biloch est un Prince Marchand de la Guilde de l'Est. Il pratique toutes sortes de commerce et notamment la vente d'esclaves. Il est propriétaire d'un quart des habitations de la cité de Farn'a et de plus de la moitié des commerces. Depuis la mort de son cousin Sakiroff, c'est lui qui fait la pluie et le beau temps dans la ville et il a imposé son hégémonie à grands renforts de souverains d'argent et de corruption. Il vit avec sa femme et son fils cadet, dans un somptueux palais fortifié et gardé, un peu à l'extérieur de la ville. Son deuxième fils, Paul de Yvaniv est actuellement en voyage.

A Propos de Norlan de Yvaniv

Voici le récit de la légende qui se répand sournoisement au sujet du jeune Marquis Norlan de Yvaniv. Ces propos corroborent en partie ceux de Vénitia Haé.

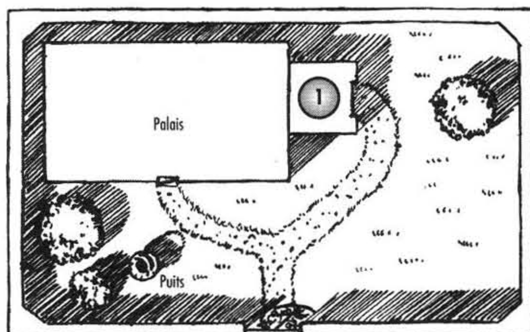
"Norlan était le fils unique du Marquis Sakiroff de Yvaniv. Promis à un destin exceptionnel, ses capacités intellectuelles n'avaient d'égales que ses prouesses physiques. Pour son dix-septième anniversaire, son père l'envoya en Slavie, étudier l'art des armes et de la guerre, sous la bienveillante protection de son ami, le maître d'arme Kendarevitch. Une fois son apprentissage finit, les deux hommes reprirent le chemin de Farn'a. Les jours se succédaient sans encombre et le voyage touchait à sa fin, quand une embuscade leur fut tendue. Faisant le sacrifice de sa vie, Kendarevitch réussit à sauver Norlan qui parvint à rejoindre Farn'a. Là , il ne trouva que mort et désolation dans les murailles de la demeure familiale. Pris d'une rage soudaine, Norlan harnacha Hambala, la monture de son père puis il fondit en larmes sur le palais de son oncle avant d'être occis en combat singulier par Guerlion le Farouche.

Aujourd'hui, le sablier du temps a effacé les traces de ce drame. Cependant, d'aucuns prétendent que le fantôme de Hambala erre toujours dans les jardins du château de Yvaniv..."

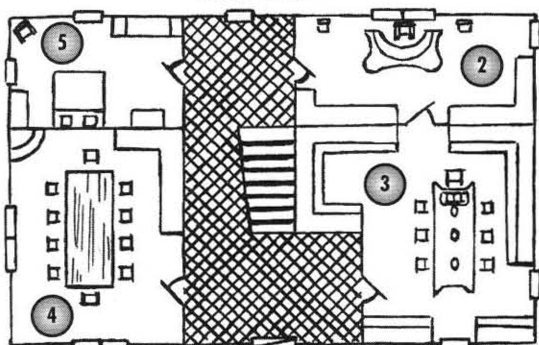
Le Palais Fortifié de Biloch

Celui-ci est situé dans une forêt de sapins, un peu à l'écart de la ville. De l'extérieur, ce palais a l'aspect d'une véritable forteresse. Il est entouré d'une muraille de cinq mètres de haut, munie d'un chemin de ronde sur lequel patrouillent continuellement trois gardes en armures de cuir complètes. La porte est colossale et pratiquement toujours fermée.

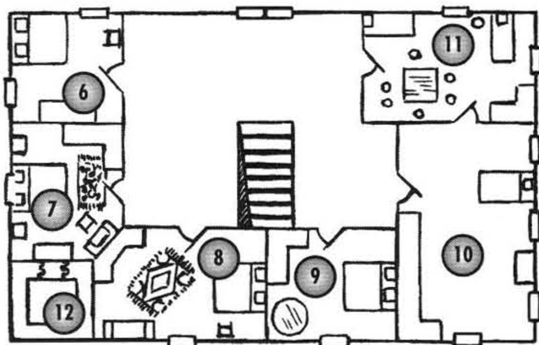
Biloch dispose d'une demie-douzaine de mercenaires à sa solde. Et ceux-ci travaillent comme gardes du corps sous les ordres de Guerlion.



Rez-de-Chaussee



Premier Etage



La Maison de Biloch de Yvaniv

1. Hangar du Char de Guerre
2. Bureau de Biloch
3. Bibliothèque
4. Salon
5 & 6. Chambre d'hôtes
7. Chambre de Biloch
8. Chambre de Ronac
9. Chambre de Paul (absent)
10. Chambre de Guerlion
11. Quartier des Gardes
12. Coffre Fort de Biloch - inviolable

Considérations Tactiques

Pour établir un bon rapport de force, comptez un mercenaire par personnage en plus de Guerlion. N'hésitez pas à doubler ces effectifs si les joueurs s'entourent d'aide ou si leur entreprise a été découverte par Biloch. Enfin, chaque Meneur de Jeu est libre d'organiser la défense du palais comme il l'entend, en positionnant les mercenaires à sa guise, dans l'enceinte et à l'intérieur du bâtiment.

Guerlion le Farouche, Garde du Corps, 39 ans

Cet ancien tueur-à-gages est au service de Biloch depuis douze longues années. Ces mains sont tachées du sang de plusieurs victimes innocentes et c'est notamment lui qui a éliminé Norlan un an auparavant. Pour se déplacer, Guerlion utilise généralement un char de guerre, mené par quatre énormes destriers. C'est avec cette machine qu'il rattrapa Norlan au terme d'une course effrénée, peu avant de le tuer froidement. Sept ans auparavant, Guerlion a sauvé son employeur d'une mort certaine en se débarrassant seul de quatre assassins. En souvenir, ceux-ci lui ont laissé une belle estafilade en travers du visage. Lors de l'assaut du palais et malgré une certaine lassitude, Guerlion tentera de défendre son maître en utilisant toute sa panoplie d'armes. Il sacrifiera loyalement sa vie.

Guerlion le Farouche

FOR 20	**CON 15**	**TAI 14**	**INT 15**	**POU 15**
DEX 17	**APP 15**			

Points de Vie : 15

Armure : 2d6+2 Cotte de mailles et armure tissée

Alliance : +7,-12

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Epée Bâtarde* 103%, dégâts 1d10+1+MD, Pds 18 - *Bouclier Entier* 108%, dégâts 1d4+MD+Repousser, Pds 22 - *Javelines (lancer)* 94%, dégâts 1d6+1/2MD, Pds 10 - *Fouet* 42%, dégâts 1d3 -1, Pds 4.

Compétences : Conduire Char de Guerre 92%, Lutte 64%, Esquiver 97%, Ecouter 87%, Chercher 84%, Médecine Rudimentaire 65%, Langage Commun 75%.

Les Mercenaires de Biloch

Ces mercenaires sont bien davantage dévoués à Guerlion qu'à Biloch. Seule la mort de leur Capitaine pourra leur faire baisser les armes.

Mercenaires Types

FOR 14	**CON 14**	**TAI 10**	**INT 13**	**POU 12**
DEX 14	**APP 09**			

Points de Vie : 12

Armure : 1d6 de cuir bouillie

Alliance : Sans Objet

Modificateur aux Dégâts : 0

Armes : *Grand Arc* 50%, dégâts 2d6+1+1/2MD, Pds 12 - *Epée Large* 55%, dégâts 1d8+1+MD, Pds 20 - *Bouclier rond* 60%, dégâts 1d3+MD+repousser, Pds 20.

Compétences : Esquiver 56%, Equitation 71%.

Biloch de Yvanid

Biloch est un richissime armateur, Prince Marchand de la Guilde de l'Est. C'est un homme petit et chétif, aux lèvres et aux yeux grossièrement maquillés. Il a un faible incontestable pour l'argent et pour tout ce qui brille. D'ailleurs, son palais abrite un trésor de plusieurs dizaines de milliers de pièces d'or dans lesquelles il lui arrive de se prélasser.

Biloch a construit un empire sur des cadavres. Il mène un train de vie pharaonique, retranché derrière les murs de son palais. Ses proches disent de lui qu'il a le don des affaires, à tel point qu'il serait capable de vendre du sable à un émir.

Ronac de Yvanid

Biloch a deux fils Paul et Ronac, le premier est actuellement absent du palais. Le second est âgé de 17 ans. Il apprend le métier des armes avec un maître d'arme de Farn'a. Il se montre si peu talentueux dans cette discipline que donner ses caractéristiques et ses compétences serait un outrage à la profession.

Liao de Yvanid

Liao est la femme de Biloch. Il y a peu a dire sur cette bourgeoise endimanchée, si ce n'est qu'elle n'a jamais travaillé de sa vie et qu'elle se désintéresse totalement des affaires de son mari.

L'Assaut du Palais

Plusieurs hypothèses seront envisageables pour prendre le Palais de Biloch.

Dans tous les cas, il vaudra mieux agir de nuit. Enfin, pour éviter tout problème futur, il faudra impérativement que les personnages éliminent tous les résidants du palais.

Agir seul

Cette solution sera la plus délicate et la plus dangereuse à mettre en œuvre : ce sera aussi la plus méritante. Ce choix devra s'accompagner d'une bonne connaissance des lieux et des adversaires, avec un travail de fond mené auprès des habitants locaux (corruption, récupération d'informations...).

Sans cette préparation, une attaque de ce type pourra connaître des moments difficiles, voire un échec sanglant.

Louer les Services de Mercenaires

Cette autre possibilité aura le mérite d'équilibrer les forces en présence. Pour l'heure, une seule compagnie de mercenaires réside à Farn'a. Il s'agit de six Loups de l'Est menés par un vieux loup gris nommé Sorcheng. Un article publié dans Tatou 14 vous permettra d'en apprendre davantage sur les mœurs de ces guerriers féroces. Dans tous les cas, souvenez-vous que les Loups de l'Est doivent estimer leur employeur pour ressentir l'envie de bien le servir. Hormis cela, ces mercenaires sont redoutables et donneront certainement l'avantage au groupe des aventuriers lors de la bataille.

Sorcheng

FOR 16	**CON 18**	**TAI 11**	**INT 11**	**POU 14**
DEX 17	**APP 3**			

Points de Vie : 15

Armure : 1d6-1 de cuir souple

Alliance : N/A

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Lance* 86%, dégâts 1d6+1+MD, Pds 15 - *Sabre* 82%, dégâts 1d6+2+MD, Pds 21 - *Dague* 71%, dégâts 1d4+2+MD, Pds 15 - *Griffoir* 83%, dégâts 1d8+1+MD, Pds 12 - *Arbalète Lourde* 92%, dégâts 2d6+2, Pds 10.

Compétences : Sentir 90%, Pister 84%, Esquiver 87%, Natation 56%, Déplacement Silencieux 72%,

Mutations, Tares et Malformations : Grande résistance au froid, Modification des caractéristiques, Hybride (croisement entre l'homme et le loup).

Epilogue de l'Episode

La mort de Biloch mettra un terme à la dette des bûcherons et aux différentes pressions qui s'exerçaient sur eux. Conformément à sa promesse, Kléidon fera cesser les coupes de bois sur les chênes géants. En revanche, la communauté poursuivra son exploitation forestière traditionnelle, affichant une volonté de profiter de cette nouvelle chance "tombée du ciel".

La milice locale ouvrira une enquête qui durera un mois entier. De fortes présomptions de culpabilité se porteront sur les personnages mais il sera impossible de déterminer avec certitude leur implication dans le massacre (si les joueurs ont bien pris soin d'éliminer toutes les traces de leur passage).

L'enquête se soldera donc par un non-lieu. Les Pjs n'auront plus alors qu'à se tenir tranquille et à se mettre à l'ombre pour quelques temps.

Cet épisode mené à bien, les aventuriers auront sauvé la cité des Vieux Chênes et les arborigènes du danger qui les menaçait. Ils pourront rentrer victorieux à Mahépolis qui retrouvera son calme et sa sérénité d'antan...

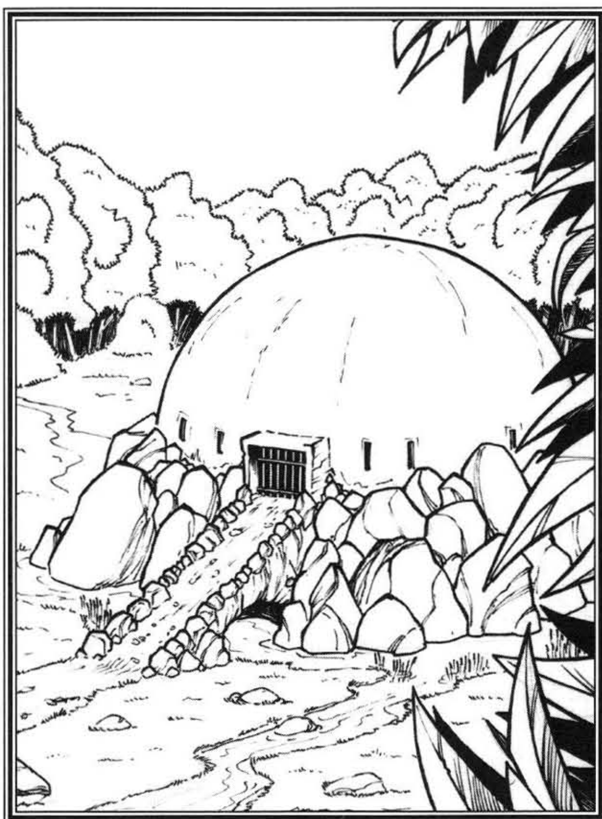
Prisonniers des Cimes

Le chapitre suivant ouvre la troisième partie de ce scénario. Cet épisode débute quand les personnages-joueurs se sont remis physiquement et mentalement de leurs précédentes péripéties. Désormais, ils bénéficient d'une belle réputation chez les arborigènes ; ceux-ci les accueillent et les soignent du mieux qu'ils le peuvent.

Quelques jours plus tard Jorek convoquera les héros au Temple du Conseil. Là-bas, les aventuriers retrouveront Loïs alité et visiblement très affaibli par la maladie. Le vieil homme s'exprimera d'une voix claire mais rocailleuse et ponctuera régulièrement son récit par de longs instants de silence : *"Mes amis, quelle joie immense que de vous revoir parmi nous avec de si bonnes nouvelles. J'ai appris votre succès et vous en félicite au nom de tout mon peuple et en mon nom propre...*

Vous voyez qu'ici la situation a quelque peu évolué depuis votre départ et j'ai peur qu'elle ne se détériore encore davantage dans les prochaines semaines...

Mes jours sont désormais comptés et c'est Jorek qui a été désigné par le conseil comme mon successeur futur. Cependant, avant de tirer ma révérence, il me reste une dernière tâche à accomplir. Aussi, je vous demande de m'écouter...



Comme vous l'ignorez sans doute, le peuple arborigène ne constitue pas une race naturelle. En réalité, nos ancêtres étaient des hommes et des femmes, des terriens comme vous. C'est à cette lointaine époque que Dame Mahélys inventa l'Intégrateur, la machine légendaire qui a permis de créer notre civilisation. D'après les textes anciens, cette merveille technologique serait capable de transformer un humain en arborigène. Lit'Tung et moi-même pensons que ce processus peut être inversé avec un minimum d'adaptation, de sorte que notre peuple pourrait recouvrer son humanité et redécouvrir le Monde d'en Bas...

Ce que je vous demande humblement, c'est de bien vouloir retrouver cette machine ou tous les indices qui pourraient permettre de mettre la main dessus. Je vous demande cela comme la dernière volonté d'un vieillard agonisant aux portes de la mort..."

Loïs attendra patiemment la réponse des Pjs. S'ils acceptent sa proposition, le vieil arborigène poursuivra : *"Je vous remercie de m'accorder votre aide... Voici ce que je sais. Dans la forêt des cimes, il existe un lieu terrifiant et inaccessible pour nous. Il s'agit d'un bâtiment baptisé le Domdéhom. D'après nos vieilles légendes, la concentration en oxygène y est très importante et c'est entre autre cela qui empêche les arborigènes de s'y rendre pour en percer les secrets... Pour ma part, je pense que vous devez commencer vos recherches par le Domdéhom... Je vous souhaite bon courage, bonne chance, et sachez que je prie pour que nos Dieux vous protègent."*

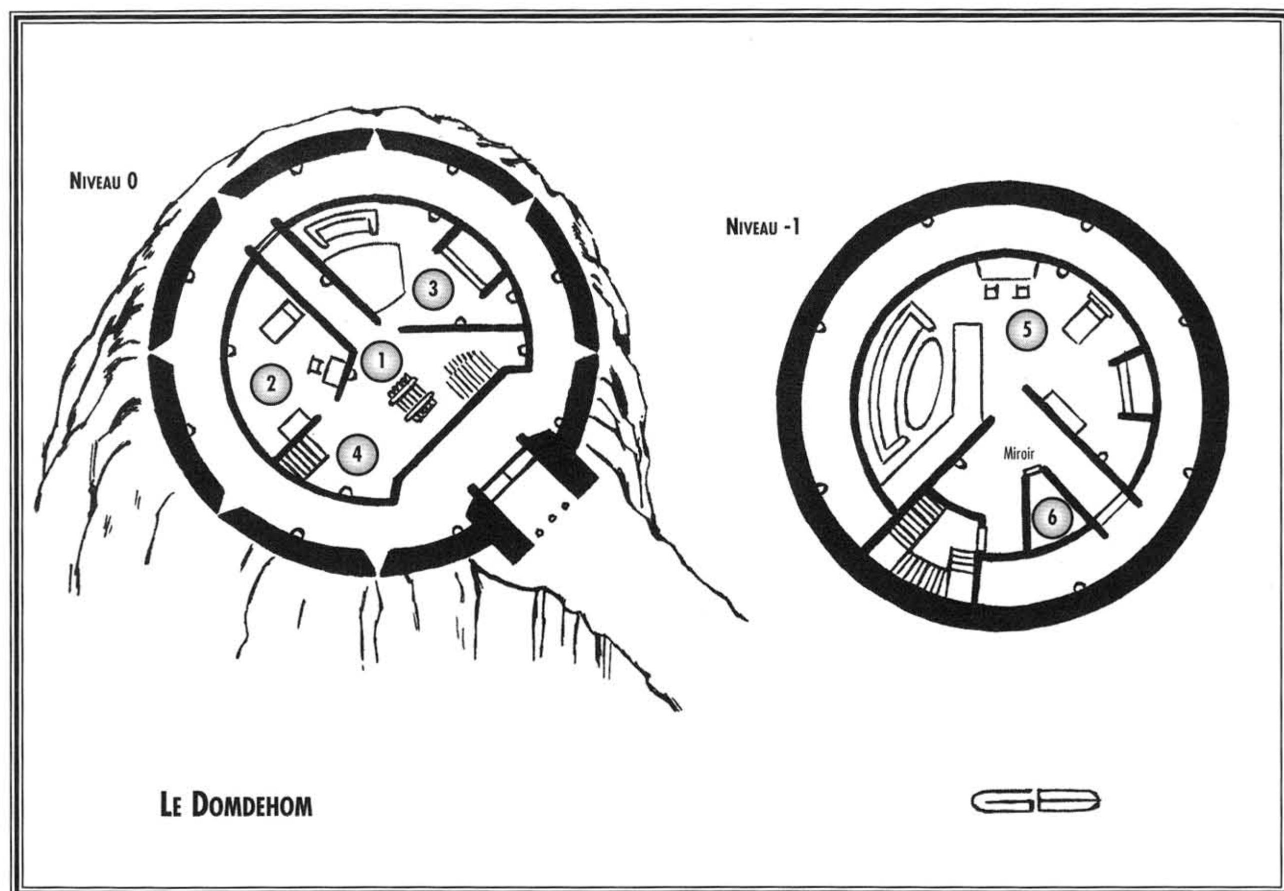
Domdéhom ou Dôme des Heaumes ?

Ce bâtiment se trouve à une demi-heure de marche dans une jolie clairière, au sud-ouest de Mahépolis. De loin, il apparaît comme une sorte de coupelle renversée percée de plusieurs meurtrières. L'ensemble émerge d'un promontoire rocheux auquel on accède par une passerelle de terre et de rochers qui descend avec une forte déclivité. Le tout est encerclé par une petite étendue d'eau, alimentée par plusieurs ruisseaux.

Une herse engageante perce les parois de l'édifice. Etrangement, elle est faite de barreaux d'argent assez solides pour résister aux assauts d'un bélier. Les aventuriers s'apercevront rapidement que le bâtiment est inviolable, leur ôtant tout espoir de rentrer, jusqu'à l'apparition de Karin'Ka...

Karin'Ka

Karin'Ka est une petite créature semblable à une fée. Son origine est inconnue et elle-même l'ignore. Cependant, on peut supposer qu'elle n'est en définitive qu'une des nombreuses créations de Dame Mahélys. Petite humanoïde volante, elle est dotée d'ailes membraneuses, d'oreilles d'elfes et de deux cornes d'ivoire torsadées sur le front. De jour comme de nuit, sa silhouette féminine scintille légèrement d'un halo bleuté. Karin'Ka se nourrit de lumière, elle en absorbe de grande quantité. Une manière de la tuer consiste à la priver de lumière pendant plus de 24 heures.



Karin'Ka préfère voler, elle peut marcher bien évidemment mais elle déteste cela. De plus, elle s'efforcera de se poser pour s'abriter si le temps est pluvieux ou venteux.

D'un point de vue psychologique, Karin'Ka est intolérante, facilement irritable et très difficile à amadouer. Elle parle de son ancienne maîtresse avec un immense respect. Toutefois, il est possible de la séduire. Dans ce cas, elle ira jusqu'à honorer son nouveau maître et pourra constituer une alliée intéressante pour la suite des péripéties.

Karin'Ka

FOR 02	**CON 12**	**TAI 01**	**INT 15**	**POU 16**
DEX 21	**APP 15**			

Points de Vie : 07

Armes : *Cornes* 25%, dégâts 1.

Compétences : Esquiver 87%, Dissimuler Objet 64%, Art [Chant] 76%, Ecouter 82%, Vol Silencieux 99%, Lancer 92%, Orientation 65%.

Le rôle de Karin'Ka est de protéger le Dôme des Heaumes par tous les moyens qui lui semblent adaptés, cependant sa mission principale est surtout d'empêcher le Chrysalide d'accéder aux secrets que dissimule le bâtiment.

Karin'Ka révélera son existence aux personnages après quelques minutes d'observation, au moment où ceux-ci chercheront un moyen de pénétrer dans le Domdéhom. Elle se présentera en voletant nonchalamment derrière la grille qui protège l'entrée du bâtiment. Elle observera quelques instants le groupe avant de prendre la parole d'une voix harmonieuse et chantante : *"Bonjour messeigneurs, je me nomme Karin'Ka et je suis la gardienne du Dôme. A qui ai-je l'honneur et qu'est-ce qui vous amène ici ?"*

Un échange verbal débutera alors entre les aventuriers et la petite créature. Tout le challenge consistera à séduire Karin'Ka et à identifier les craintes qui semblent l'assaillir (notamment au sujet du Chrysalide). De son côté, la fée avouera que sa mission de surveillance du Domdéhom lui a été confiée par sa bien-aimée maîtresse, *"Il y a une éternité de cela"*. En ce lieu perdue, elle a affronté une solitude infinie, à peine troublée par la venue de quelques arborigènes curieux.

Afin de convaincre définitivement Karin'Ka qu'ils n'appartiennent pas à la race Chrysalide, la fée exigera d'eux qu'ils apposent leurs mains sur la grille d'argent qui barre l'entrée du Domdéhom. Cette formalité suffira à la convaincre qu'ils sont bien des humains et elle actionnera la manette qui libérera l'entrée, puis elle se mettra à voleter tout autour du groupe. Au besoin, Karin'Ka apprendra aux Pjs l'existence du Chrysalide, de même elle leur expliquera que ce monstre cherche désespérément à multiplier sa race et que

mettre la main sur l'Intégrateur lui permettrait peut-être d'arriver à ses fins. Les aventuriers n'auront plus qu'à entrer dans le Domdéhom. A partir de ce moment, ils ne seront plus soumis aux règles d'action en altitude.

Comme nous l'avons vu, le Dôme des Heaumes n'est autre que l'ancienne demeure de Mahélys. Il s'agit en fait d'un bâtiment à deux niveaux dont un est profondément enfoui dans la roche.

Niveau 0, Rez-de-Chaussée

Immédiatement après la grille d'entrée, les Pjs se retrouveront dans un couloir éclairé par des torches à pétrole. La paroi est régulièrement percée de meurtrières donnant sur l'extérieur.

Dans l'obscurité, une plaque de bronze, solidement fixée au mur, porte une inscription écrite en Anglais ancien.

La Remise (1)

C'est ici que sont entreposées les réserves de nourriture et de bois. Initialement, il y en avait suffisamment pour tenir un siège de plusieurs mois. Cependant, l'ensemble des denrées alimentaires est périmé depuis longtemps.

Le Laboratoire (2)

Celui-ci contient des dizaines de fioles et d'éprouvettes remplies de produits séchés ou fanés. Des boîtes et des coffrets contiennent également des poudres et des substances aux propriétés variées (à la discrétion du Meneur de Jeu).

La Bibliothèque (3)

La bibliothèque renferme des centaines d'ouvrages traitant de sciences appliquées. Il y a là de quoi à lire toute une vie. Certains ouvrages ont une valeur inestimable, d'autres traitent de secrets technologiques divers et variés. En cherchant bien, les Pjs pourront même découvrir un ouvrage intitulé *"Le Pouvoir Divin"*. Celui-ci est un livre manuscrit de la main même de Dame Mahélys. Il traite des lois naturelles et explique les manipulations biologiques et chimiques qui ont été effectuées sur les chênes pour les rendre gigantesques. D'après Dame Mahélys, cette opération peut être menée sur n'importe quelle espèce de végétaux. A la fin de l'ouvrage, la scientifique explique qu'elle étudie actuellement une technique permettant d'appliquer ses études à l'homme...

L'Escalier (4)

Il s'agit d'un escalier carré en colimaçon qui permet d'accéder au sous-sol.

Niveau -1, Partie Enterrée

Cette salle en demi lune (5), aux murs suintant d'eau est recouverte de mousses (Ce sont elles qui génèrent la surabondance d'oxygène dans le Dôme des Heaumes). Elle contient de nombreux meubles et le lit à baldaquin de Dame Mahélys. Karin'Ka ne descendra jamais ici car elle ne supporte pas l'obscurité qui règne dans cette pièce et qui est pour elle une véritable torture.

En face de l'entrée, contre le mur se trouve un pilier rectangulaire dans lequel sont creusées quatre niches. Chacune d'elle contient un heaume[9] de couleur vermeille à l'effigie d'un animal sauvage : lion, loup, ours et serpent.

[9] Ces Heaumes sont d'une beauté fascinante. Ils témoignent de l'adresse de leur artisan. Au-delà de leur esthétique, ils semblent avoir été modifiés par une deuxième personne. En effet, plusieurs pièces de métal ont été ajoutées à l'intérieur et sur l'arrière de chaque heaume. Enfin, un petit orifice circulaire a été percé au niveau du front pour accueillir un câble qui se fixe sur la face avant.

En fait, chacun des heaumes constitue une partie de l'Intégrateur. Les Pjs devront donc se procurer un de ces artefacts s'ils veulent être en mesure d'activer l'Intégrateur ultérieurement. Naturellement, la personne qui a modifié les heaumes n'est autre que Dame Mahélys. Ces pièces d'armure se sont révélées si parfaitement géométriques qu'elle en a fait des éléments indispensables au fonctionnement de l'Intégrateur.

Coiffer un des heaumes revient à risquer sa vie. En effet, chaque casque est enduit d'une drogue puissante qui, au contact de la peau, projette le porteur nez-à-nez avec l'animal fétiche de son heaume.

Survivre à la drogue équivaut à une victoire sur l'animal. En revanche, tout aventurier vaincu mourra d'overdose.

L'Inscription de la Tablette

"Il est aisé de déchaîner les forces naturelles, mais la réelle prouesse et d'en conserver la maîtrise. C'est par ce pouvoir quasi divin que j'espère léguer mes rêves et mes espoirs à cette nouvelle civilisation. Beaucoup prétendent que les rêves sont l'apanage des fous et qu'ils n'ont plus en ce monde aucune raison d'être.

Assurément, mes rêves devront se montrer à la hauteur de l'ignominie humaine, ceci afin de lui survivre longtemps."

- Dame Mahélys



Dans ce combat, le personnage luttera contre lui-même et ne pourra pas, par conséquent espérer une quelconque aide de la part de son entourage. La victime aura la sensation d'endurer réellement les blessures et le combat se résoudra comme s'il était réel. Les autres personnes présentes dans la pièce verront le porteur du heaume s'agiter et frapper dans le vide, comme s'il était victime d'une force irrésistible.

Les Animaux des Heaumes

Ces animaux sont des créatures éthérées engendrées par la drogue. Ils sortent tout droit des pires cauchemars des aventuriers.

Ours de l'Ether

FOR 25 CON 18 TAI 24 INT 06 POU 12 DEX 18

Points de Vie : 21

Armure : 2 points de peau et de poils

Alliance : N/A

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Morsure* 60%, dégâts 1d10+2+MD - *Griffes (x2)* 40%, dégâts 1d6+2+MD.

Compétences : Esquiver 45%.

Cet ours fantomatique déchiquette littéralement son adversaire, lui infligeant des blessures insoutenables.

Python de l'Ether

FOR 23 CON 18 TAI 25 INT 04 POU 12 DEX 18

Points de Vie : 22

Armure : 1 point de peau épaisse

Alliance : N/A

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Morsure* 60%, dégâts 1d6+MD - *Hypnose* Spécial .

Compétences : Esquive 70%.

Le Python de l'Ether a droit à un jet d'hypnose par tour, pendant lequel la cible doit réussir un jet contre le Pouvoir du serpent.

En cas d'échec, le Pj verra ses scores d'armes et d'esquive divisés par deux jusqu'à ce qu'il subisse une blessure ou qu'il se défasse de l'hypnose au tour suivant.

Lion de l'Ether

FOR 28 CON 18 TAI 24 INT 06 POU 12 DEX 17

Points de Vie : 21

Armure : 2 points de peau épaisse

Alliance : N/A

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Morsure* 60%, dégâts 2d6+MD - *Griffes (x2)* 45%, dégâts 1d8+2+MD - *Eventrer* 100% Spécial.

Compétences : Esquiver 50%.

Si le Lion de l'Ether réussit deux attaques avec ses griffes, il pourra éventrer sa victime au round suivant, lui occasionnant 3d6 points de dégâts automatiquement.

Loup de l'Ether

FOR 18 CON 18 TAI 15 INT 06 POU 12 DEX 18

Points de Vie : 21

Armure : 1 point de peau épaisse

Alliance : N/A

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Morsure* 85%, dégâts 1d8+MD.

Compétences : Esquiver 80%.

Une fois l'obstacle de la drogue surmonté, le porteur et seulement lui, pourra mettre et enlever le casque à sa guise sans conséquence nuisible.

Pour éviter tous nouveaux déboires, l'effet de la drogue pourra également être annulé par l'usage de la science.

L'Histoire des Heaumes d'Airain

L'histoire des Heaumes d'Airain est relatée dans un des livres de la bibliothèque de Mahélys. D'après cet ouvrage, ces puissants artefacts ont jadis été forgés par le Maître Artisan Zakstan Urkahin, à la demande d'un grand seigneur. Une fois les pièces d'armure réalisées, le seigneur les offrit à quatre de ses meilleurs chevaliers.

Lorsque Dame Mahélys édifia la cité des Vieux Chênes, les quatre Chevaliers détenteurs des heaumes furent mandatés pour l'éliminer. Aujourd'hui, l'emblème de leur puissance repose dans le Dôme des Heaumes et témoigne de leur défaite passée.

Le livre dit encore que les casques constituent une des pièces principales de l'Intégrateur. Enfin, Dame Mahélys met en garde celui ou ceux qui voudraient s'emparer de ces heaumes diaboliques.



La Salle Secrète (6)

Cette salle secrète se trouve dissimulée derrière un magnifique miroir qu'il suffira de briser. Les personnages-joueurs accéderont alors à une pièce vaguement triangulaire, ressemblant à un caveau. Dans le fond, les Pjs apercevront un œuf de cristal lumineux qui lévite à environ un mètre du sol. A l'intérieur, une sorte de brouillard fluorescent s'agite dans une danse chaotique. Quelles que soient les actions des personnages, l'œuf se révélera impossible à déplacer. Là encore la seule solution possible consistera à le briser. Les vapeurs qu'il contient envahiront instantanément la pièce. Il s'agit de vapeurs innervantes et il n'y aura donc aucune possibilité de se soustraire à leur effet.

Premièrement, les aventuriers ressentiront un violent mal de tête et il leur sera impossible d'en déterminer la cause[10]. Deuxièmement, ils entendront résonner une douce voix dans leur tête. En quelques instants, ils auront le sentiment de connaître tous les principes technologiques de l'Intégrateur, comme s'ils en étaient les concepteurs ; de même, ils comprendront tout l'enjeu des Heaumes qui se révéleront comme faisant partie intégrante de la machine.

Enfin, ils auront connaissance de l'endroit où Dame Mahélys dissimula autrefois le premier Intégrateur (qui est toujours en état de fonctionnement). Il s'agit d'une île minuscule située en Mer Noire, au large des côtes de la Turkia, non loin de la cité de Zonguldak (cf. HNE page 16 et 17). Elle porte le nom étrange d'île de la potence.

[10] Les substances inhalées par les personnages portaient jadis le nom de Vapeurs-Mémoire. On les conservait habituellement sous vide et on les faisait inhaler à certains hauts dignitaires afin de leur permettre d'accéder instantanément à des informations.

Dame Mahélys a utilisé ce procédé pour laisser son testament à ceux qui voudraient un jour retrouver l'Intégrateur. Cependant, elle a pris soin de protéger cette connaissance en ajoutant aux vapeurs des bactéries Chaéselum.

Une fois qu'ils auront pillé tous les secrets du Dôme des Heaumes, les Pjs pourront retrouver Karin'Ka au niveau supérieur, en train de s'émerveiller devant un parterre de fleurs. Elle les remerciera de leur visite et leur proposera son aide en cas de besoin, exclusivement au sommet de la cité des Vieux Chêne. En aucun cas, elle n'étendra son offre au monde d'en bas.

A présent les personnages n'auront plus qu'à retourner à Mahépolis pour annoncer toutes les bonnes nouvelles à Loïs...

Le Calme qui précède la Tempête

Une nouvelle fois, Loïs recevra les aventuriers au Temple du Conseil. Son état de santé s'est encore détérioré ; il est alité et respire avec difficulté. Malgré cela, il écoutera le récit des Pjs avec beaucoup d'attention avant de prendre la parole : *"Encore une fois vous nous amenez des nouvelles encourageantes et je vous en remercie. Il me semble que compte tenu du temps et du matériel nécessaire à la réalisation d'un nouvel Intégrateur, la seule solution envisageable consiste à retrouver l'Intégrateur initial."*

Le vieil homme proposera alors aux personnages de retourner à Farn'a afin de trouver un bateau capable de les emmener sur l'île de la potence, en Mer Noire. Il insistera sur le fait que ses propos n'ont aucun caractère directif et que les aventuriers restent libres d'agir comme bon leur semble...

Au terme de la conversation, Loïs remettra deux nouveaux lingots rougeâtres aux Pjs, afin que ceux-ci puissent quitter la cité des Vieux Chênes et qu'ils soient en mesure de revenir une fois leur tâche accomplie...

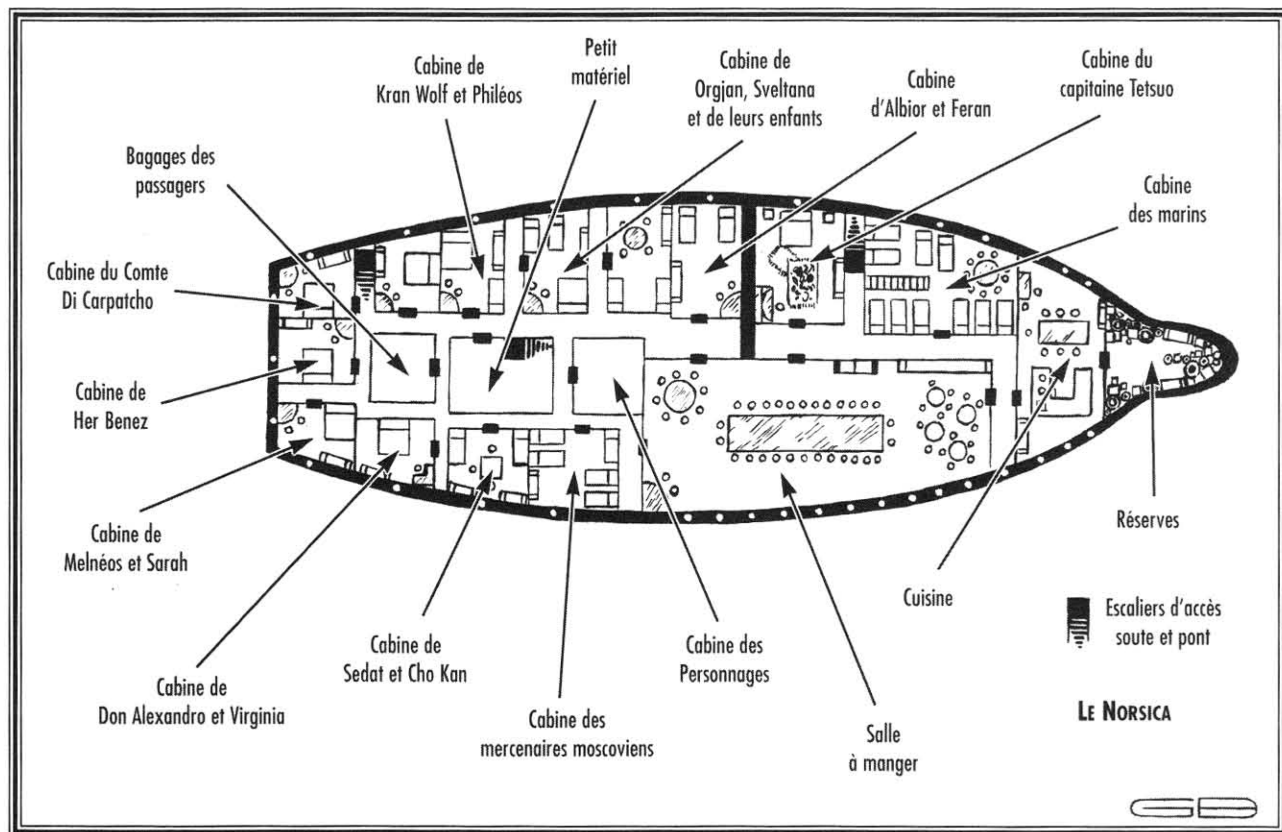
Les personnages atteindront Farn'a sans ennui (à moins que le Meneur de Jeu n'en décide autrement). Là-bas, ils devront encore se mettre en quête d'un navire disposé à prendre la mer. En cherchant bien - aubergistes, indicateurs, mendiants, prostituées, etc. - ils apprendront que le capitaine Tetsuo doit prochainement quitter Farn'a pour se rendre en Turkia, à bord du Norsica.

Les Pjs le retrouveront finalement dans une auberge du port. Après lui avoir exposé la situation, celui-ci leur proposera : *"Moussaillons, je suis d'accord pour vous prendre à bord mais voici mes conditions. Premièrement, vous payez votre trajet comme les autres passagers, à savoir 100 souverains par personne. Deuxièmement, vous prendrez tous vos quartiers dans la même cabine. Troisièmement, lorsque nous serons en vue de l'île de la potence, vous monterez à bord d'une barque avec des vivres et de l'eau et vous rejoindrez l'île par vos propres moyens. Pour finir, je repasserai au large de l'île de la potence trois jours exactement après vous y avoir déposé et je vous attendrai pendant*

Le Norsica

Nation : Bulgaria
Type de Coque : Navire de transport et de commerce
Qualité de la Coque : 9
Navigabilité : 13
Points de Structure : 45
Longueur : 29 mètres
Largeur : 9 mètres
Capacités : 15 tonnes et 30 passagers
Franc Bord : 2m
Tirant d'eau : 6m
Equipage : 1 Officier et 8 Matelots
Autonomie : 2 semaines d'eau et de vivres pour 40 personnes.
Armes : Néant





12 heures. Une fois ce délai écoulé, je rentrerai à Farn'a avec ou sans vous. Tapez-là si ces conditions vous conviennent et rendez-vous sur la place du port, demain matin à 5 heures pile."

La Croisière du Norsica

Le lendemain, les Pjs se retrouveront sur la place du port, en présence du capitaine Tetsuo, de son équipage (composé de 8 matelots), et des autres passagers du Norsica (une vingtaine de personnes en plus des personnages). D'après Tetsuo, le Norsica devrait croiser au large de l'île de la potence au quatrième jour de navigation.

Le Norsica est une usciére modifiée. Sa conception a été revue pour lui permettre de transporter une trentaine de passagers. En contrepartie, la soute a été réduite et permet le stockage d'environ 15 tonnes de marchandises.

Les Acteurs du Huit Clos

Les paragraphes suivants détaillent succinctement l'ensemble des acteurs présents sur le Norsica pendant la traversée jusqu'à l'île de la Potence. Cependant, nous recommandons vivement à chaque Meneur de Jeu de développer davantage quelques-unes de ces personnalités afin de pimenter le voyage.

Hormis les personnages, il y a en tout trente personnes sur le Norsica.

L'Equipage du Norsica

Le Norsica compte un équipage de 9 personnes, Tetsuo y compris. Ces hommes sont tous des marins hors pairs, à la tête d'une solide expérience de la mer. Ils sont sûrs et efficaces.

• Tetsuo, Capitaine du Norsica

Tetsuo est un homme autoritaire à la stature imposante. Il commande le Norsica depuis bientôt 20 ans. Il est propriétaire de son navire et il est seul maître à bord après Dieu. Ces hommes l'ont amicalement surnommé le Captain. C'est un rude loups de mer qui connaît son métier sur le bout des doigts.

Il est en permanence armé d'une épée large.

• Les Matelots

Derek, Dobrejko, Boris, Nikolaj, Vado et Ferdinand sont les marins du Norsica. Ces hommes obéissent aveuglement aux ordres de Tetsuo. Ils ont une confiance totale en leur capitaine. Actuellement, ils ont en charge d'assurer la formation du jeune mousse qui vient de rejoindre leur équipage.

Ils sont tous armés en permanence d'une épée large.

• Ivan, Cuisinier

Ivan est le cuisinier du Norsica. C'est un personnage sympathique et sans âge. Il est grassouillet et passe le plus clair de son temps à cuisiner et à goûter ses plats.

• Naijel, Mousse

Naijel est le plus jeune membre d'équipage du Norsica. A peine âgé de 14 ans, Tetsuo l'a recueilli un an plus tôt alors qu'il mendiait dans les rues de Kranevo.

Naijel est curieux et un peu sauvage. Il passe son temps à aider les autres marins et à nettoyer le pont.

Les Passagers du Norsica

Les 21 passagers qui embarquent sur le Norsica viennent de tous les horizons.

• Le Comte Renardo di Carpatcho

Le Comte Renardo est un jeune noble Italian. Arrogant, la mèche rebelle et le visage boutonneux, il tue le temps en dilapidant sa fortune aux quatre coins des Royaumes de l'Est.

Mince et nerveux, il semble en profond désaccord avec sa famille et renvoie l'image d'un personnage désœuvré et décadent.

• Don Alexandro Guiseppe et la Signora Virginia

Ce couple de marchands est originaire de l'Empire du Milieu. Récemment, ils ont fait fortune dans le commerce du tabac et affichent depuis leur réussite en portant des habits chamarrés, bardés de colifichets et de bijoux voyants. L'ensemble est criard et du plus mauvais goût. Pour finir, il faut savoir que les deux tiers des marchandises entreposées dans la soute du Norsica leur appartiennent. Il s'agit de 10 tonnes de tabac qu'ils doivent livrer à un négociant en Turkia.

• Her Benez

Her est un riche marchand. Peu prolixe, taciturne et vénal, il parle peu, s'enferme dans sa chambre et se barricade comme s'il cachait quelque magot. C'est un célibataire endurcie.

Physiquement, il est grand et osseux. Son visage est orné d'une barbe noire.

Il est en permanence armé d'une dague.

• Sedat Belazef et Cho Kan

Sedat et Cho sont des troubadours qui voyagent ensemble. Ils vivent au jour le jour et sillonnent les villes et les villages pour donner des spectacles afin de gagner leur maigre pitance. Le reste du temps, il leur arrive de faire l'aumône. Leur seule possession consiste en un attirail de quilles et autres objets liés à la pratique de leur activité.

• Orgjan, Sveltvana et leurs trois enfants

Il s'agit de fermiers slaviens qui ont vu leur village anéanti par les Cavaliers Tonnerre. Ils ont décidé de quitter les Royaumes de l'Est pour tenter leur chance dans les contrées du Moyen-Orient.

Orgjan est un gaillard rondouillard et désinvolte. Son tempérament est exubérant et un tantinet farceur. Sa femme, Sveltvana semble usée par ses grossesses répétées, cependant, elle est encore enceinte de 7 mois. Enfin, leurs enfants sont respectivement âgés de 4, 3 et 2 ans.

• Kran Wolf et Phileos

Kran Wolf est un vieillard vêtu de haillons repoussants. Il se fait appeler Maître par son jeune disciple. Philosophe et poète, Kran a décidé de partir à la découverte du Monde, en quête d'inspiration. De son côté, Philéos est un jeune Apollon un peu idiot qui croit au talent de son mentor.

• Albior et Feran

Blonds comme les blés, Albior et Feran sont deux jeunes guerriers âgés de 16 et 17 ans. Ils sont en cours de formation dans une école militaire de Farn'a et retournent voir leurs parents respectifs après six mois d'entraînement. Ils sont inexpérimentés mais s'imaginent capables de venir à bout de n'importe quel adversaire.

Ils sont armés en permanence d'une épée longue.

• Melnéos et Sarah

Ce couple de voyageurs âgés part en pèlerinage pour la ville d'Ankara. Ils sont maigres, chétifs et se déplacent avec quelques difficultés. De plus, Melnéos est un peu sourd et Sarah a une très mauvaise vue.

• Fang, Erevitch, Olaf et Vinski

Il s'agit là d'un groupe de mercenaires moscoviens professionnels. D'après leurs trognes burinées, ces hommes ne sont pas des néophytes. Ils sont discrets, parlent peu et semblent en mission. Ils sont dotés de belles musculatures et portent des cheveux coiffés en lourdes nattes. Naturellement, ces guerriers sont tous armés.

Les Bactéries Chaéselum

Les bactéries Chaéselum sont en quelque sorte des passagers clandestins du Norsica. Ces organismes microscopiques étaient mélangés aux effluves de Vapeurs-Mémoire contenues dans l'œuf du Dôme des Heaumes. Ainsi, en accédant aux connaissances contenues dans les vapeurs, les Pjs ont été contaminés par les bactéries qui se sont installées dans leurs organismes.

Les Chaéselum sont des organismes unicellulaires dotés d'une intelligence communautaire. Sournoises, elles communiquent entre elles par télépathie et sont capables de prendre le contrôle total d'un humain pour une durée d'environ trente minutes par jour, ceci en une ou plusieurs fois. De plus, leur intelligence communautaire leur permet de prendre le contrôle d'un groupe de porteurs simultanément.

Lorsqu'elles prennent le contrôle d'un porteur, celui-ci obéit totalement à la bactérie. Pendant ces phases, il n'a aucun souvenir de ses faits et gestes. On peut dire que les Chaéselum fonctionnent comme un organisme unique dans lequel les cellules travaillent en parfaite harmonie.

Ces créations sont de véritables armes qui étaient employées, il y a très longtemps, par des guildes d'assassins pour fanatiser des innocents et en faire de véritables kamikazes. Mahélys trouva autrefois cette méthode séduisante pour protéger l'Intégrateur. Son plan, élaboré jadis, va se refermer dans quelques heures sur nos malheureux aventuriers.



Considérations Tactiques

En principe, le voyage en Mer Noire doit durer quatre jours avant que le Norsica n'atteigne l'île de la Potence. Pendant ce trajet, l'objectif des Chaéselum sera d'amener les PJs à leur perte. Pour cela, les bactéries élimineront d'abord l'équipage du navire. Dans un deuxième temps, elles abattront toutes les personnes portant une arme, enfin, elles élimineront tous les autres passagers. A ce stade, les aventuriers se retrouveront seuls à bord et livrés à eux-mêmes. Il est fort possible cependant qu'ils comprennent la situation bien avant d'en arriver à cette extrémité. Ils auront alors la possibilité de se débarrasser des Chaéselum.

Dans la suite de l'aventure, les bactéries vont transformer les PJs contaminés en vulgaires machines à tuer, cela indépendamment de leur volonté.

Les Chaéselum se mettront en action à partir du moment où les aventuriers auront embarqué sur le Norsica. En effet, du fait de l'isolement, la situation leur sera plus favorable.

Durant la nuit du premier jour de navigation, elles vont obliger les personnages à commettre une série de crimes affreux. Leur technique sera simple et efficace. Du fait de leur intelligence communautaire, elles prendront le contrôle de tous leurs porteurs en même temps. Cette stratégie permettra aux Chaéselum d'agir avec une plus grande puissance destructrice. Cela empêchera également les aventuriers de comprendre qu'ils enquêtent sur des crimes dont ils sont les auteurs.

Tueurs en Série malgré Eux

Comme nous l'avons vu, les Chaéselum vont transformer les Pjs en assassins impitoyables, à leur insu. La tâche du Meneur de Jeu consistera à gérer l'ensemble des Pnjs et à maintenir une ambiance d'épouvante sur le Norsica.

Il est presque certain que les aventuriers enquêteront sur les crimes commis alors qu'ils en sont les auteurs. Aussi n'hésitez pas à les aiguiller sur de fausses pistes.

Dans le développement suivant, nous proposons un exemple de massacre orchestré par les Chaéselum sur les 3 premiers jours de navigation. Ces éléments sont donnés à titre indicatifs, chaque Meneur pourra modifier ces informations à sa guise ou développer son hécatombe suivant son inspiration. Les amateurs d'épouvante et d'atmosphères inquiétantes devraient être comblés.

Première Journée de navigation

Tout sera normal avec une mer calme et une légère brise. Ce sera une journée idéale pour apprendre à connaître quelques-uns des passagers et des membres d'équipage du Norsica.

Deuxième Journée de navigation

C'est pendant la nuit du premier jour de navigation que se produiront les premiers crimes. Le lendemain, les personnages se réveilleront assez tôt avec le sentiment d'avoir passé une excellente nuit de sommeil. Cependant, Derek et Nikolaj sont inquiets car le capitaine Tetsuo manque à l'appel. Il devrait se trouver sur le pont depuis une demi-heure et ce retard ne lui ressemble pas.

En se rendant à la cabine du Capitaine, on pourra découvrir Tetsuo gisant sur son lit. Des marques de strangulation indiquent qu'il a été assassiné. Affolés par la découverte, Derek et Nikolaj sonneront immédiatement la cloche de rassemblement sur le pont du Norsica. Une fois tout le monde réuni, il manquera encore Dobrejko et Ferdinand à l'appel. Le premier sera retrouvé dans la soute, la tête fracassée à coups de barre de fer, le second sera découvert pendu dans la réserve de petit matériel.

Après ces découvertes macabres, la panique s'emparera de la plupart des passagers du Norsica. Derek prendra alors le commandement du navire. Dans un premier temps, il demandera à toutes les bonnes volontés de bien vouloir l'aider. Pour commencer, les cadavres seront jetés à la mer après une brève cérémonie.

Apparemment, les crimes ont tous été commis pendant la nuit. Pour Derek, il y a deux hypothèses possibles ; soit le Norsica a embarqué un passager clandestin, soit l'assassin fait partie des passagers du navire. Pour vérifier sa première théorie, le capitaine organisera la fouille complète du navire ; celle-ci se révélera infructueuse. Deuxièmement, Derek mettra en place un roulement de tours de garde systématiques pendant la nuit. Il va de soi que les Pjs auront un rôle à jouer dans ce dispositif...

Troisième Journée de navigation

Le lendemain matin, tous les efforts de Derek se révéleront infructueux. En effet, l'assassin a tué une nouvelle fois pendant la nuit. Nikolaj sera retrouvé égorgé dans la soute, un petit peu plus tard. Puis à l'heure du repas, c'est Ivan le cuisinier, qui sera retrouvé noyé dans un tonneau de whisky de la réserve.

A ce stade, Derek informera les passagers qu'il ne dispose plus d'assez de matelots pour faire voguer correctement le Norsica. Il demandera à tous les volontaires de l'aider dans cette tâche afin de constituer des équipes de quart...

La Suite des Evénements

Compte tenu de l'urgence de la situation - affaiblissement de l'équipage, fractionnement des marins en plusieurs équipes au sein desquelles les aventuriers peuvent facilement se joindre, suspicion et méfiance de tous les passagers entre eux - il n'y a aucune raison pour que les Chaéselum se fassent démasquer. De ce fait, seuls les Pjs seront en mesure de comprendre le mal qui les ronge et qui fait d'eux d'odieux assassins.

La suite des événements est volontairement laissée à l'initiative de chaque Meneur de Jeu qui devra improviser une histoire en fonction de l'enquête et des actions des personnages. Logiquement, les



prochaines cibles des Chaéselum devrait être les mercenaires moscoviens. Cependant, ceux-ci devront être tués en combat du fait de leur nombre et de leur nature. Cela pourra éventuellement donner un nouvel indice aux personnages (lames émoussées, aspects des blessures,...).

Dans le pire des cas, les aventuriers finiront peut-être par être seuls à bord du Norsica. Dans cette hypothèse, les Chaéselum les abandonneront à leur triste sort, à bord d'un navire dérivant et perdu en mer...

Sauver sa Peau

Au fur et à mesure que le Norsica va se dépeupler, les coupables possibles vont se réduire à une poignée. Fatalement, les Pjs finiront par découvrir la sinistre réalité. A partir du moment où ils auront compris qu'ils sont les auteurs du carnage, chaque joueur pourra tenter un jet de POUvoir contre l'INTelligence communautaire des Chaéselum ; 15. Chaque bactérie vaincue par un porteur fera perdre 3 points à l'INTelligence totale du groupe, ayant pour conséquence de faciliter les jets des derniers porteurs.

Quelles seront alors les réactions des éventuels survivants quand ils apprendront que les personnages sont en réalité les assassins si redoutés ?

Enfin, une fois cette dernière épreuve surmontée, il ne restera plus qu'à rejoindre l'île de la Potence, par n'importe quel moyen.

L'Ile de la Potence

Malgré sa petitesse, l'île de la Potence a une histoire riche en rebondissements. Au cours des siècles précédents, elle a successivement abrité, des casernements de soldats, des planques de corsaires et aujourd'hui elle sert de refuge à un vieil ermite.

Quand les personnages atteindront l'île - espérons que cela arrivera un jour !!! - ils seront en présence d'un relief s'étirant sur une quinzaine de kilomètres. Ce rocher offre l'aspect d'une terre à la fois sauvage et isolée, encerclée par des falaises volcaniques donnant sur des plages de sable noir. Au centre de l'île prolifère une végétation haute et dense. A quelques encablures de la plage, les PJs apercevront plusieurs nasses à poissons artisanales qui trahissent une présence humaine. Un peu plus loin, un sentier monte de la plage avant de disparaître en serpentant à travers les arbres...

A la Découverte des Lieux...

Manifestement entretenu, le sentier s'enfonce immédiatement dans une végétation dense et variée. Ses abords sont truffés de toutes sortes de pièges prévus pour la capture de lapins et autres rongeurs. Plusieurs prises récentes attendent d'ailleurs qu'on vienne les ramasser.



1. La Colline aux Potences

Plus d'une trentaine de potences se dressent tristement sur cette sinistre colline exposée aux caprices du vent. Elles sont toutes porteuses de squelettes décharnés et blanchis.

Il s'agit en fait des dépouilles de pirates turks ayant fait les frais de leurs crimes répétés.

2. La Hutte de Koudelkan

Cette hutte se trouve à environ 4 kilomètres de marche de la plage. L'intérieur de cette bâtisse de fortune est entièrement tapissé de vieux objets (cartes, boussole, sextant...) et dégage une impression de paix.

Un peu plus loin, les personnages auront la surprise de découvrir des cultures d'arbres nourriciers ainsi que celles de plantes potagères et médicinales. Dans cet espace structuré, la surface du jardin est partagée en plusieurs carrés. L'ensemble doit permettre d'assurer une autosubsistance et une alimentation variée. C'est dans ces parages que les aventuriers rencontreront Koudelkan...

Koudelkan

Koudelkan est l'unique habitant de l'île. Il repérera les personnages un peu avant leur accostage. Ensuite, il les pistera dans la forêt en se montrant très prudent. Au début, il pensera que les joueurs sont là pour lui et il sera terrorisé à l'idée qu'ils sont venus pour exécuter la sentence de mort à laquelle il a été condamné 27 ans plus tôt par un haut dignitaire turk.



En réalité, Koudelkan est un sexagénaire fuyant la justice d'un pays qui a oublié jusqu'à son existence. Autrefois, il a trouvé une vieille arbalète qu'il a baptisé son "bébé". C'est avec cette arme qu'il menacera éventuellement les aventuriers s'il se sent en danger.

Physiquement, Koudelkan est vêtu d'un simple pagne et il porte son arbalète en bandoulière, sur son torse nu. Il a appris à vivre comme un homme des bois et porte les stigmates de cette existence difficile sur l'ensemble de son corps crasseux. Dernier détail, Koudelkan adore le troc et il sera prêt à échanger certains des objets de sa hutte contre quelques-unes des possessions des Pjs.

Koudelkan est loin d'être un mauvais bougre, il donne seulement l'impression d'être retourné à un état infantile. Si les aventuriers et le vieillard arrivent à se comprendre mutuellement, ce dernier pourra leur faire de précieuses confidences. Avant cela, Koudelkan voudra connaître l'identité des joueurs ainsi que leurs motivations. S'il les trouve sympathiques, il les renseignera sur l'existence du champ de mines qui coupe l'île de la Potence en deux. Il ira même jusqu'à leur parler du passage qui existe pour les franchir sans risque.

Quand les personnages lui auront avoué leurs projets et qu'ils auront parlé de la quête de l'Intégrateur, le vieil homme leur apprendra qu'à quelques heures de marche d'ici, il a jadis découvert une sorte de grande statue allongée et perdue dans la forêt. D'après lui, cette statue aurait été construite par une ancienne tribu, pour adorer une divinité ancestrale (faux). Koudelkan avouera avoir déjà visité une cavité de la statue et expliquera qu'une machine bizarre y est dissimulée...

Koudelkan

FOR 11	**CON 10**	**TAI 10**	**INT 12**	**POU 11**
DEX 14	**APP 09**			

Points de Vie : 10

Armure : Sans

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Arbalète Moyenne* 89%, dégâts 2d4+2.

Compétences : Amorcer Piège 94%, Artisanat 69%, Déplacement Silencieux 85%, Ecouter 86%, Esquive 46%, Grimper 76%, Médecine Rudimentaire 54%, Monde naturel 71%, Natation 36%, Orientation 29%, Pister 97%, Potions 24%, Se Cacher 77%.

3. Le Champ de Mines à Dépression

Cet ancien champ de mines sépare littéralement l'île de la Potence en deux. Anciennement, cette zone délimitait un vaste camp d'entraînement militaire. Aujourd'hui, seule la ligne de défense demeure ; elle est constituée par des modèles de mines à dépression totalement indécelables car noyées dans la nature.

Si beaucoup de ces mines ont été désactivées par les décennies passées dans la terre boueuse ou l'humidité, quelques-unes ont malgré tout conservé l'intégralité de leur potentiel destructeur.

De ce fait, des aventuriers ignorants leur existence risquent d'y laisser des plumes[11].

[11] En cas de traversée aléatoire du champ de mines à dépression, chaque Pj devra réussir 3 jets successifs sous 3 fois son POUvoir. Un échec signifiera que le joueur a posé le pied sur une mine. Celle-ci aura alors 15% de chance de fonctionner normalement, provoquant 2d6 points de dégâts.

Dernière précision, toute blessure majeure occasionnée par ce type de dommages équivaudra à l'amputation d'une jambe.

4. Le fossile de Dame Mahélys

Le fossile de Dame Mahélys se trouve à une dizaine de kilomètres de marche de la plage. De loin, cette forme ressemble à une petite colline recouverte de mousses et de lichens. En réalité, il s'agit de la dépouille fossilisée de l'ancienne fondatrice de la cité des Vieux Chênes. La taille démesurée de son cadavre - plus de 50 m de long - témoigne de sa maîtrise incomparable des lois naturelles.

Après une brève escalade, les aventuriers accéderont à une petite cavité : en réalité, la bouche de Mahélys. L'Intégrateur se trouve à l'intérieur, un peu avant l'œsophage. Il se présente comme une machine imposante et massive (taille 35) constituée d'un siège et d'appareillages divers. Sur le dessus du siège, un câble à embout semble prévu pour s'adapter sur les Heaumes d'Airain. L'ensemble est enfermé dans une sorte de sarcophage de verre sous vide et prévu pour protéger l'Intégrateur des effets néfastes du temps.

Epilogue de l'Episode

A ce stade, les Pjs n'auront plus qu'à ramener l'Intégrateur à la cité des Vieux Chênes, ce qui sera long mais ne devrait pas poser de réel problème (à moins que le Meneur de Jeu n'en décide autrement...)

Une fois en Bulgaria, les personnages rentreront victorieux à Mahépolis sous les hourras et les acclamations des arborigènes. Ils seront immédiatement reçus par Lit'Tung et Loïs. Le vieil homme en larmes les serrera dans ses maigres bras de toutes ses faibles forces. Si les Pjs ont une requête quelconque, celle-ci sera immédiatement exhaussée du moment qu'elle reste acceptable.

Par leur geste héroïque, les aventuriers auront gagné la confiance et l'estime du peuple arborigène qui conservera par écrit la trace de leur épopée.

De même, si vos Pjs désirent un chien à dents de sabre apprivoisé, une lance-harpons ou une réalisation technologique particulière (à la discrétion du Meneur de Jeu), répondez favorablement à leurs attentes.

Grâce à leur intervention, les arborigènes seront bientôt capables de choisir leur destinée. Ils seront libres de redevenir humains et de visiter le Monde d'en bas.

De son côté, Lit'Tung s'empressera de récupérer l'Intégrateur afin de l'étudier et de le remettre en service rapidement. Plusieurs semaines de travail lui seront nécessaires mais la scientifique finira par modifier la machine pour qu'elle inverse le processus de mutation des arborigènes.



Amicalement, Loïs proposera aux Pjs d'utiliser l'Intégrateur pour devenir à leur tour des résidants de la cité des Vieux Chênes ; libre à eux de choisir...

Pour finir, le Patriarche remettra un lingot rougeâtre au groupe afin qu'il puisse utiliser l'ascenciel librement...

Dans les Griffes du Chrysalide

Ce quatrième et dernier volet clôt le scénario. Il débute quelques semaines après la mort de Biloch, plus précisément le 22 décembre de la 5292ème année. Cela fait maintenant plus de trois mois que les personnages arpentent les terres de la Bordure Est et l'hiver a étendu un manteau de neige uniforme sur tout le pays. En cette saison, les déplacements deviennent difficiles, ralentissant d'autant les activités commerciales de la région. Malgré cela, l'imminence de Noël et les préparatifs qui entourent cet événement majeur, confèrent une effervescence particulière à la cité de Farn'a. Il faut bien avouer que la fête de Noël n'a pas pris une ride depuis des millénaires...

Farniente à la Saison des Neiges

La disparition de Biloch de Yvaniv semblera donner une grande bouffée d'air aux habitants de la Bordure Est laquelle retrouvera rapidement son calme exemplaire. De leur côté, les Pjs auront certainement besoin de se reposer de leurs récentes péripéties. Comme ils se seront probablement liés d'amitié avec plusieurs PNjs de la Bordure. Quoi de plus naturel alors que de faire une halte ici l'hiver, pour soigner les vieilles blessures.

Paul de Yvaniv alias le Chrysalide

Comme nous l'avons vu précédemment, Paul était le fils aîné du Prince Marchand Biloch de Yvaniv. Un an auparavant, ce jeune homme eut le malheur de croiser la route du Chrysalide qui l'assassina et lui vola son identité après avoir copié ses traits. Suite à cela, Paul empoisonna délibérément toute une branche de la famille de Yvaniv (dans la nuit du 18 août 5291), ce qui eut pour conséquence de déclencher les foudres de Norlan (qui périt plus tard sous les coups de Guerlion). Compte tenu de ces événements, Biloch conseilla à son fils de se faire oublier et de quitter la Bordure Est pour quelques temps. Aidé par la colossale fortune de son "père", le Chrysalide arma une frégate avec l'intention inavouée de se livrer à des actes de piraterie. Depuis cette époque, il écume la Mer Noire à la recherche de ses proies et se consacre entièrement à cette activité.

Au début de ce dernier volet, le Chrysalide estime s'être fait suffisamment oublier et avoir amassé assez de richesses. Il a donc décidé de revenir à Farn'a pour poursuivre ses projets initiaux...

Physiquement, Paul renvoie l'image d'un homme vif et alerte. Il est de taille moyenne et large d'épaule. Ses cheveux sont noirs, son teint est pâle et ses yeux disparaissent sous la voûte obscure de ses sourcils bruns et touffus. Paul s'habille avec beaucoup de goût, à la mode moscovienne.

D'un point de vue psychologique, le Chrysalide incarne quelque chose d'inachevé, figé en pleine mutation. C'est avant tout un cobaye victime d'une erreur de manipulation de Dame Mahélys. De ce fait, c'est un être instable, cynique, péremptoire, immoral et sanguinaire. Il est totalement indifférent au malheur et à la souffrance des hommes qu'il tue mais il est cependant motivé par deux projets majeurs :

• Premièrement, le Chrysalide est fermement décidé à se "fabriquer" une compagne qui sera à son image et appartiendra à sa race. Pour cela, il a besoin de deux ingrédients, une femme bien sûr (il possède déjà une captive enlevée lors d'un raid en Mer Noire) et l'Intégrateur (qu'il doit impérativement dérober aux arborigènes).

Les Vissicitudes du Climat Bulgar

En toile de fond de ce volet, les aventuriers se trouveront confrontés aux rudesses du climat qui règne actuellement sur la Bordure Est. En cette saison, les lacs et les points d'eau sont gelés. Les jours sont courts et les nuits longues et glaciales. De même, le sol est tellement gelé qu'il interdit l'utilisation des chevaux. Cela contraint les autochtones à se déplacer à l'aide de traîneaux menés par des attelages de chiens ou bien en ski ou avec des raquettes. Le temps est exécrable et il neige sans discontinuer. En se déclarant, l'hiver a barré les principaux axes routiers et la région donne l'impression d'avoir été dévastée par un nuage de criquets avant d'être littéralement recouverte de glace.

Pour tout cela, il sera intéressant de confronter les Pjs aux rudesses de ces contrées glaciales, où il faut savoir que chacun peut perdre son nez gelé, sans s'en apercevoir...



• Deuxièmement, il a comme objectif de se venger de ses anciens geôliers : les arborigènes. Pour ce faire, il a décidé d'exterminer purement et simplement cette communauté.

Le Chrysalide

FOR 17	**CON 18**	**TAI 13**	**INT 15**	**POU 21**
DEX 17	**APP 14**			

Points de Vie : 16

Armure : 2d6+2 de cotte de maille et armure tissée

Alliance : +0, -79

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Longue (2 M)* 109%, dégâts 2d8+MD, Pds 18.

Compétences : Art "Commandement" 67%, Baratin 71%, Déplacement Silencieux 77%, Ecouter 82%, Eloquence 57%, Esquive 68%, Grimper 100%, Monde Naturel 22%, Natation 64%, Marchander 62%, Monde Ancien 32%, Sagacité 51%, Se Cacher 82%.

Mutations, Tares et Malformations : Régénération (3) 5 points de vie par round, Polymorphe (5), Allergie à l'or. Points de Mutation (8).

Régénération : L'organisme du Chrysalide régénère les blessures normales aussi rapidement qu'on se remet d'un rhume. De même, toute amputation, mutilation, brûlure n'est pas définitive mais nécessite seulement quelques temps pour s'effacer. Pour tout cela, Paul est craint et respecté par ses hommes d'équipage.

L'or : ce métal agit comme un poison pour le Chrysalide. Son organisme sera incapable de régénérer les blessures occasionnées par une arme forgée dans ce métal.

Le Retour au Pays

Le 22 décembre au soir, alors qu'il neige à gros flocons, une frégate baptisée l'Améthyste jettera l'ancre dans le port de Farn'a.

L'arrivée inattendue de ce petit vaisseau de guerre, suscitera l'intérêt d'une partie des résidents du quartier. De ce fait, il sera même possible (15% de chance) que cette information arrive jusqu'aux oreilles des Pjs.

A bord de ce navire se trouve Paul de Yvaniv et son équipage de pirates qui rentrent discrètement de leur dernière campagne en Mer Noire... Paul apprendra le sort de son père[12] "adoptif", quelques heures seulement après son arrivée nocturne. Pour commencer, il mènera une enquête afin de connaître tous les tenants et les aboutissants. Pour cela, il utilisera ses pirates qui seront chargés de glaner des informations. Rapidement, il reconstruira tout le puzzle et identifiera les principaux responsables de son malheur : les aventuriers, les bûcherons et les arborigènes. Ensuite, il préparera calmement sa vengeance.

[12] Malgré son caractère anodin, la mort de Biloch met un sérieux frein aux ambitions du Chrysalide. En effet, Paul comptait énormément sur le tissu de relations de son père pour se faire un nom en Bulgaria et pouvoir ainsi mener ses projets à exécution.

Les Cartes du Chrysalide

Les paragraphes suivants constituent une présentation des différentes cartes qu'abattra le Chrysalide. Théoriquement, ces événements sont détaillés dans leur ordre chronologique de déroulement. Toutefois, en fonction des actions des Pjs, il est parfaitement possible que le Meneur improvise de nouveaux épisodes, modifie ceux existants, ou décide d'en supprimer certains.

Dans tous les cas, l'atmosphère générale se dégradera progressivement, au fur et à mesure que l'étreinte du Chrysalide se resserrera. Les personnages devront se sentir harcelés. En effet, dans sa paranoïa, Paul a décidé de traquer méthodiquement ses victimes afin de les pousser dans leurs derniers retranchements. Chaque Meneur de Jeu décidera donc de la combinaison de situations qui lui semblera la meilleure pour arriver à cette fin. Pour finir, chaque camp abattra ses cartes progressivement jusqu'au dénouement.

L'Ambassade Arborigène

Il s'agit là du postulat de départ. Ainsi, depuis que les personnages ont ramené l'Intégrateur à Mahépolis, Loïs a décidé d'envoyer une expédition composée d'ambassadeurs arborigènes pour visiter le "Monde d'en Bas". Les objectifs de cette équipe seront de ramener un maximum d'informations sur ces contrées méconnues et si possible d'amorcer des rapprochements avec des indigènes dans le but de développer de futurs échanges commerciaux. Mais le premier objectif de la délégation sera avant tout de retrouver les aventuriers afin de leur demander de bien vouloir être leurs guides dans ce "nouveau" monde.

C'est précisément le 23 décembre 5292 que les Pjs rencontreront l'expédition arborigène. Celle-ci sera conduite par un dénommé Grichka et elle se composera de quatre ambassadeurs (deux mâles et deux femelles arborigènes), escortés par quatre soldats. Après de chaleureuses retrouvailles, les personnages auront la délicate mission d'initier ces arborigènes à l'univers et aux coutumes du sixième millénaire. En effet, les habitants de la cité des Vieux Chênes sont pareils à des enfants qui s'éveillent au monde. Ils seront émerveillés par tout ce qu'ils verront et ils bombarderont littéralement les aventuriers de questions.

Pour eux, un simple cheval représentera un animal fabuleux issu de leurs plus folles légendes. De même, la constitution impressionnante des bûcherons, l'effervescence de Farn'a ou encore les frontières infinies du monde d'en bas seront autant de merveilles époustouflantes. Finalement, la Bordure Est leur paraîtra féerique, dépassant de loin tout ce qu'ils avaient pu imaginer.

Parallèlement, Paul jardinera sa vengeance. Il aura enfin identifié ses prochaines victimes et se préparera à frapper...

Tard dans la soirée, les ambassadeurs quitteront les joueurs pour rejoindre leur campement, établi aux pieds de la cité des Vieux Chênes. Ils donneront rendez-vous aux Pjs pour le lendemain, au Tertre des Titans. Cette fois, Grichka demandera que les Pjs condui-



sent l'ambassade jusqu'au village des bûcherons. Cette requête répondra au souhait de Loïs qui comptera ainsi exprimer ses vifs remerciements aux bûcherons pour avoir arrêté les coupes franches sur les chênes géants. Sur place, les personnages retrouveront leur vieil ami Kléidon. Le village sera en pleine effervescence, tout le monde s'affairant à préparer la fête de Noël qui doit se dérouler dans une grande salle aménagée à cet effet.

A ce stade, le rôle des Pjs sera de favoriser les premiers échanges entre les deux cultures. Tout devrait bien se passer et Kléidon en guise de bienvenue, invitera bientôt l'ambassade et les aventuriers à rester au village pour célébrer Noël. Une fois encore les arborigènes découvriront cette coutume étrange et traditionnelle qui semble tant émerveiller les enfants.

Les festivités débuteront à la tombée de la nuit par un immense banquet bien arrosé (durant lequel, les arborigènes feront connaissance avec la bière locale). Rapidement, l'atmosphère se détendra, chaque peuple manifestant un intérêt réciproque pour l'autre. Les Pjs seront maintes fois invités à trinquer à la bière ou à la Slifova, la fameuse liqueur d'eau de vie de prune.

Un peu plus tard, un bûcheron déguisé en Père Noël arrivera sur un chariot tiré par huit rennes. Il viendra distribuer plusieurs dizaines de jouets en bois à tous les enfants et offrira quelques tonneaux de bonne bière aux adultes, avant de poursuivre son chemin. Le festin et les festivités se poursuivront ainsi jusque tard dans la nuit, enchaînant sur un bal et sur une série de jeux, auxquels les personnages seront vivement encouragés à participer.

A ce moment, beaucoup d'aventuriers seront probablement éméchés. Alors, l'un d'entre eux, pour un temps éloigné de la fête, aura l'impression de voir une ombre fugitive s'enfuir à l'extérieur du bâtiment. Mais l'alcool aidant, cette image s'estompera aussi rapidement qu'elle est venue...

La fête s'achèvera tard dans la matinée et tout le monde restera dormir au village. Ce n'est que l'après-midi que chacun reprendra le chemin du retour, les ambassadeurs regagnant leur campement aux pieds des chênes géants.

En fait, les arborigènes n'atteindront jamais leur destination. Ils seront sauvagement assassinés sur le trajet et ce n'est que le lendemain que leurs dépouilles seront découvertes dans la neige rougie, à quelques lieux seulement du village des bûcherons...

Les Jeux

Il s'agira de jeux basiques, entièrement organisés par les bûcherons. Ils seront primés par quelques pièces de jambons et quelques bonnes bouteilles de bière. Dans tous les cas, ils seront arbitrés et se dérouleront dans la joie et la bonne humeur.

• Le tir à la corde

Le principe est simple, un cercle est tracé sur le sol et sépare deux camps rivaux. Chacun des camps tire (FOR contre FOR) sur une corde commune avec comme but de faire tomber les adversaires ou de les forcer à entrer dans le cercle.

• Le lancé de hache

Ce jeu se pratique sur des cibles de bois de plus en plus petites. Il faut lancer trois haches consécutivement avec des malus croissants (0%, -20% et -40%), chaque cible atteinte rapporte un point. Bien entendu, le gagnant est celui qui totalise le plus de points. Pour ce jeu, ne pas oublier de tenir compte de la quantité d'alcool ingurgitée par les aventuriers et par leurs adversaires, afin d'affiner les éventuels malus.

• Le bras de fer

Il s'agit du traditionnel bras de fer opposant deux adversaires. Pour remporter la manche il suffit de réussir 3 jets successifs de FOR contre FOR.

• Le concours de bouffe

Pour gagner, il faudra avaler le plus grand nombre de marrons cuits, ce qui se traduit par 2 jets successifs de CON contre CON de l'adversaire. Indigestion garantie...





Eclaircissements

La nouvelle de cet assassinat barbare se répandra dans Farn'a comme une traînée de poudre et c'est par ce biais qu'elle arrivera aux oreilles des Pjs.

Une fois sur place, les indices seront les suivants : tous les membres de la délégation ont été assassinés et les agresseurs ont pris soin d'égorger chacune des victimes. D'après l'aspect des blessures, il semble que les armes qui ont été utilisées sont des haches. Il apparaît également que les gardes arborigènes ont dégainé leurs armes et se sont battus contre des adversaires supérieurs en nombre. Enfin, détail qui risque d'échapper aux Pjs, tous les lances-harpons des gardes ont été subtilisés.

Résumons : compte tenu des indices, tout laisserait supposer que les auteurs du crime sont les bûcherons, d'abord à cause des blessures par haches et ensuite parce que, hormis eux, tout le monde évite la région, à cause des Putréfactrices. Toutefois, plusieurs éléments peuvent détruire cette théorie : les gardes ont dégainé leurs armes. De plus, pour les personnages qui les connaissent un peu, les bûcherons ne semblent pas assez tordus pour échafauder un plan aussi machiavélique. Et puis il y a la présence furtive qu'a ressenti un Pj pendant la soirée de Noël...

Quelles que soient les conclusions des Pjs, les relations entre les bûcherons et les arborigènes se tendront pour quelque peu.

Il y aura alors deux hypothèses : soit les Pjs se rendront à Mahépolis pour informer les arborigènes de la tragédie, soit c'est Jorek qui, alerté par le silence de l'ambassade, descendra avec une escorte de quatre soldats. Quand il retrouvera les aventuriers, il leur apprendra la mort récente de Loïs et les informera du fait que c'est lui qui succède au Patriarche.

Evidemment, Jorek sera peiné par la nouvelle concernant les ambassadeurs et il envisagera immédiatement des représailles à l'encontre des bûcherons. Aux joueurs d'être suffisamment diplomates pour le tempérer. Naturellement, ce sont les marins de l'Améthyste qui ont, sur ordre de Paul, savamment orchestré cette boucherie. Cependant, à ce stade, les aventuriers n'auront quasiment aucune chance de soupçonner l'existence de ces mécréants.

Massacre avec Préméditation

Le surlendemain, les marins de l'Améthyste frapperont à nouveau. Cette fois-ci, ils s'attaqueront à deux bûcherons convoyant un chariot de bois jusqu'à Farn'a. Les deux hommes seront littéralement criblés de flèches de lances-harpons... La milice de Farn'a sera chargée d'enquêter sur les meurtres, avec toute la compétence qu'on lui connaît. Pour cette affaire, le principal interlocuteur des Pjs sera le sergent Diakonov, un ladre rondouillard et malodorant qui passe son temps à écumer les tavernes de Farn'a.

Eclaircissements

Une fois encore, l'évidence voudrait que les arborigènes soient les auteurs de cet assassinat. Pourtant Jorek et ses hommes déclineront toute responsabilité dans ce forfait. Les Pjs qui connaissent bien les arborigènes devraient donc rapidement écarter cette piste. Cependant, les arborigènes sont les seuls détenteurs de lance-harpons.

Une fois de plus, les hommes de Paul sont responsables de ces assassinats. Ils ont donné l'assaut de la caravane en utilisant les lance-harpons dérobées sur les cadavres des arborigènes assassinés plus tôt.

La Fronde à Farn'a

Au fur et à mesure que les meurtres et les manifestations étranges s'enchaîneront, la population de Farn'a se partagera entre ceux qui sont partisans de chasser les bûcherons et ceux qui se réfugient derrière un raisonnement plus rationnel.

Dans la cité, la tension montera progressivement. Les ragots iront bon train et une partie des hommes de Paul, vêtus en simples citoyens, profitera du marasme ambiant pour faire courir toutes sortes de rumeurs. Leur objectif sera de soulever le peuple de Farn'a pour amener celui-ci à détruire ceux qui semblent être à l'origine des troubles que connaît la région, à savoir : les bûcherons et les arborigènes. En procédant de la sorte, le Chrysalide marquera incontestablement des points et si les Pjs ne sont pas là pour nuancer les propos des marins de l'Améthyste, la situation s'envenimera rapidement.

De plus, l'enquête menée par la milice locale accentuera encore le chaos. Ainsi, les bûcherons et les arborigènes seront systématiquement chassés de tous les lieux publics. On commencera à les accuser d'avoir le mauvais œil et de pactiser avec le malin. Les autorités locales se montreront totalement dépassées par les événements et ce sera donc aux joueurs de gérer ces complications supplémentaires.

Sachez également que dans l'hypothèse où les aventuriers auraient à se mesurer à la foule, celle-ci doit être considérée comme un adversaire unique qui attaque 2 fois par rounds à 100% en causant 1d4+1 points de dégâts par cible. Ces dégâts sont absorbables par une armure mais ne peuvent être parés. Disperser la foule demande de lui occasionner au moins 100 points de dégâts.

Subtiliser l'Intégrateur

Cette troisième situation débutera quand le Meneur de Jeu le jugera opportun. Comme nous l'avons vu, récupérer l'Intégrateur reste la priorité du Chrysalide. En effet, ce mutant se souvient parfaitement de la machine qui a fait de lui ce qu'il est et il pense aujourd'hui être en mesure d'utiliser l'Intégrateur pour se créer une compagne génétiquement proche de sa personne. Pour ce faire, le Chrysalide détachera six de ses hommes afin qu'ils s'emparent de la machine. De nuit, ses sbires se rendront à Mahépolis et utiliseront l'ascensiel grâce à un jeu de lingots rougeâtre dérobés précédemment par le Chrysalide lors de sa fuite. Une fois au sommet, ils erreront





discrètement dans le village à la recherche de la machine qu'ils finiront par découvrir dans une des salles du Temple du Conseil...

Les personnages n'auront que peu de chance de connaître les projets de Paul. Ils pourront éventuellement empêcher le vol de l'Intégrateur s'ils se sont montrés suffisamment entreprenants, qu'ils ont préalablement "visité" les cales de l'Améthyste et y ont découvert Meyline (Cf. le paragraphe intitulé "La fiancée du Chrysalide"). Dans ce cas, les Pjs pourront monter une embuscade et faire échouer la tentative des marins de Paul.

Pour finir, si l'embuscade se déroule à Mahépolis, souvenez-vous que les humains, quels qu'ils soient, sont soumis aux règles d'action en altitude présentées page 51(note[7]).

Les Raids des Termites

Les termites sont de gigantesques insectes de couleur vert sale et dotées d'une carapace gluante. Leurs mandibules ont atteint une taille suffisante pour entamer la plus efficace des armures. De plus, leur capacité de vol minore de 25% les jets de parade d'un adversaire au sol.

Les termites géantes représentent sans doute la plus dangereuse des armes à la disposition du Chrysalide. Il s'agit en fait d'une colonie composée d'une centaine d'insectes mutants obéissants à une Reine Termite. Cette colonie est originaire de Turkia.

Dans ce pays, les Reines sont élevées de manière illicite pour être vendues à de riches éleveurs qui les exploitent pour leurs capacités de déforestation.

Les Reines termites sont vendues seules, chacune pondant ensuite une centaine de larves qui deviennent des termites ouvrières stériles et forment la colonie. Il est intéressant de savoir qu'un puissant lien télépathique existe entre la Reine et ses ouvrières qui lui obéissent aveuglement.

De ce fait, contrôler la Reine revient à contrôler toute la colonie. Pour cela, des fermiers turks peu scrupuleux enferment les Reines dans des cages métalliques équipées de batteries électriques qui permettent d'électriser les malheureuses quand elles se montrent désobéissantes. Malgré cela, il faut savoir que celui qui asservit une colonie termite encourt de grands dangers. Ainsi, on a déjà vu plusieurs Reines s'échapper et retourner sciemment leur colonie contre leur ancien bourreau...

Le Chrysalide a acheté sa Reine termite lors d'une escale en Turkia avec comme objectif initial d'utiliser cet insecte pour abattre la cité des Vieux Chênes. Suivant le cas, il pourra lancer sa colonie directement contre les personnages ou bien contre les bûcherons ou les arborigènes.

Naturellement, l'apparition de ce nouveau fléau provoquera de violents soulèvements de la part des citoyens de Farn'a et les autorités locales auront, encore une fois, beaucoup de difficultés à calmer le peuple...

La Colonie des Termites (100 spécimens)

FOR 15 (20)	**CON 12 (17)**	**TAI 10 (20)**
INT 04 (09)	**POU 07 (12)**	**DEX 08 (13)**

Points de Vie : 11 (19)



Armure : 2 points de chitine

Alliance : Sans Objet

Modificateur aux Dégâts : +1d4 (+1d6)

Armes : *Mandibules* 52% (72%), dégâts 1d6+MD.

Compétences : Pister 52%, Ecouter 69%, Voler 100%, Sentir 58%, Esquiver 24%.

Mutations, Tares et Malformations : Gigantisme (2), Facultés Télépathiques (3). Points de Mutation (5).

Les chiffres entre parenthèses correspondent aux statistiques propres à la Reine des termites.

Lors de chaque attaque, les termites se déchaîneront pendant plusieurs minutes éprouvantes avant de rompre le combat pour rejoindre leur Reine. Elles seront tellement nombreuses qu'elles paraîtront invincibles. Il existe pourtant plusieurs solutions pour venir à bout de ces monstres : les personnages pourront par exemple suivre les insectes jusqu'à leur tanière qui se situe dans la forêt. Ils verront alors les insectes pénétrer dans un bâtiment, par sa porte et ses fenêtres défoncées. Ce manoir est une petite construction de trois étages comptant plus de vingt pièces, vides pour la plupart. La Reine se trouve à l'intérieur, au dernier étage de la demeure, prisonnière de sa cage d'acier.

Tant que les termites seront sur les lieux, pénétrer dans le manoir relèvera du défi. En effet, cela reviendra à tromper la vigilance d'une centaine d'insectes aux sens particulièrement aiguisés. En revanche, il sera parfaitement possible de profiter d'un raid des termites pour fouiller le manoir. Dans cette hypothèse, les Pjs surprendront deux marins de Paul, en train de torturer la Reine des termites à l'aide de torches incandescentes. Il ne restera plus alors qu'à se débarrasser des deux marins puis à libérer la Reine (ce qui sera suicidaire) ou à la tuer (ce qui sera beaucoup plus sage). La mort de la Reine aura pour conséquence de rendre la colonie folle pendant quelques minutes, avant que les termites ne finissent par se disperser dans toutes les directions.

Une autre possibilité pour les joueurs consistera à demander l'aide conjuguée des arborigènes et des bûcherons pour venir à bout des termites. Cette solution conduira à un gigantesque carnage qui coûtera la vie à des dizaines d'innocents mais qui affaiblira suffisamment la colonie pour qu'elle ne représente plus un danger.

Sauver la Prisonnière

Cet épisode est optionnel et chaque Meneur décidera ou non de sa mise en scène. Le Chrysalide abattra cette dernière carte dans l'hypothèse où les personnages le mettraient plusieurs fois en échec. Alors, il se décidera à provoquer une rencontre avec les Pjs. Pour cela, il organisera la capture de Jalreena : la patronne de l'auberge de la Salamandre.

Après cela, où qu'ils se trouvent, les personnages seront contactés par un messager à l'allure patibulaire qui leur remettra le courrier ci-dessous. Quelle que soit leur technique pour investir la Salamandre, ils seront rapidement confrontés à une quinzaine de marins armés jusqu'aux dents, qui les conduiront dans une des chambres de l'auberge.

A l'intérieur, Jalreena sera ligotée sur une table circulaire, posée contre le mur. A ses côtés, deux marins armés n'attendent qu'un ordre de leur maître pour lui trancher la gorge...

Paul se trouvera au centre de la pièce. Il dévoilera un visage hâve aux personnages et sera vêtu d'un pantalon de velours noir, brodé de frises dorées.

Très cordial, il offrira instantanément à boire aux Pjs puis après les présentations d'usage, il invitera l'aventurier, meneur du groupe, à s'asseoir en face de lui. D'un calme morbide, il expliquera que Jalreena va être l'enjeu d'un petit pari auquel il avouera s'être adonné auparavant. Si les joueurs gagnent, il leur laissera Jalreena, dans le cas contraire, il la tuera.

Le Chrysalide prendra quelques instants, comme s'il savourait déjà sa victoire, puis calmement, il sortira un objet ancien d'un étui en bois posé sur la table. Il expliquera qu'il s'agit d'un revolver Smith & Wesson, un six coups. Il sortira ensuite un petit cylindre de cuivre - une balle - qu'il insérera dans le barillet. D'une impulsion, il fera tourner le mécanisme puis appliquera le canon sur sa tempe et pressera la détente...

Ce que les Pjs ignorent peut-être, c'est que Paul est complètement insensible à une blessure de ce type qui aura seulement pour effet de le sonner. Les personnages penseront sûrement qu'ils se mesurent à un fou et ils n'auront pas tout à fait tort.

Votre amie Jalreena et moi-même vous invitons à venir prendre un dernier verre à l'auberge de la Salamandre. Nous comptons beaucoup sur votre présence. Votre très dévoué.

y.

La Roulette

La roulette est un jeu de hasard et de chance dont l'issue est la mort pour un des participants.

Au départ, il y a 1 chance sur 1d6 - la capacité du barillet étant de 6 balles - pour que le Chrysalide se fasse sauter la cervelle. S'il ne meurt pas, il tendra le revolver à son vis-à-vis qui devra à son tour tenter sa chance. Au tour suivant, le Chrysalide ajoutera une balle supplémentaire dans le barillet, faisant tomber les chances à 1 sur 3. Si un joueur est tué, il invitera un autre malheureux à prendre sa place et reprendra le jeu au début. En revanche, si Paul se "tue", ses hommes prendront sa dépouille, et ils quitteront l'auberge après avoir libéré Jalreena...



Les Atouts des PJs

Les paragraphes suivants constituent un éventail des possibilités qui s'offrent aux personnages pour lutter contre le Chrysalide. Il ne s'agit pas d'une liste exhaustive mais simplement de suggestions.

L'Alliance avec un Arborigène

Tibus est un vieil arborigène de Mahépolis. C'est un petit homme à la silhouette usée dont le visage buriné est ravagé par les années. Discret, il a appris à vivre dans l'ombre, furtivement. Autrefois, c'est à Tibus que revenait la garde du Chrysalide. Un an plus tôt, son fils fut tué par ce monstre, lors de son évasion, alors qu'il remplaçait son père. Tibus ne s'est jamais pardonné cette tragédie.

Suivant le cas, c'est Jorek ou Loïs qui mettront les personnages en contact avec Tibus. Le vieillard se présentera et lèvera immédiatement le voile sur ses motivations et sur la véritable nature de Paul qu'il décrira de la sorte : *"Mes amis, il faut que vous sachiez que ce monstre n'est qu'une forme rétrograde de l'humanité. Cette erreur génétique ne conserve plus que des tendances, des possibilités de nous rejoindre. Et, naturellement, cette aberration constitue sans nul doute une menace importante pour nos peuples et nous nous devons de l'éliminer sans pitié."*

Tibus témoignera d'une haine farouche à l'égard du Chrysalide. Lucide, il sait pertinemment qu'à son âge, ses chances de vaincre ce mutant sont nulles. En revanche, il compte bien armer le bras de celui qui vengera la mémoire de son enfant défunt. Pour cela, Tibus a suffisamment de connaissances sur les forces (son invulnérabilité) et les faiblesses (son allergie à l'or) du Chrysalide pour intéresser les personnages. Il a vu vivre cette créature durant de longues années et il connaît ses habitudes et ses envies. Il sait par exemple que, du temps de sa captivité, le Chrysalide voulait se fabriquer une compagne à son image...

Pour tout cela, Tibus sera incontestablement un allié précieux qui ira même jusqu'à utiliser l'Intégrateur pour accompagner les aventuriers en bas. Une fois en contact avec le groupe de Pjs, Tibus prendra quelques jours pour évaluer chaque membre et déterminer celui qu'il estime le plus apte à éliminer le Chrysalide. Une fois son choix fait, il demandera au forgeron de Mahépolis de fondre son épée d'or et de forger une arme correspondant à l'arme de prédilection de son champion. Le moment venu, il offrira cette arme au personnage concerné.

Tibus

FOR 11 **CON 07** **TAI 09** **INT 14** **POU 15**
DEX 12 **APP 11**

Points de Vie : 08

Armure : 1d4-1 de cuir ouvragé

Alliance : +26, -8

L'Améthyste

Il s'agit d'une frégate légère, armée pour la guerre. Elle est capable de couvrir 12 nœuds, mesure 40 mètres de long pour 6 de large. Elle est servie par un équipage de 25 marins triés sur le volet pour leurs divers talents, leur polyvalence et leurs compétences guerrières. L'Améthyste est armée de 6 canons feu (dommages 7d6) de 6 balistes lourdes (dommages 5d6).

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Glaive d'or* 61%, dégâts 1d8+1+MD, Pds 18 - *Lance-Harpons* 63%, dégâts 3d8, Pds 6.

Compétences : Esquive 69%, Ecouter 65%, Se Cacher 87%, Déplacement Silencieux 99%, Chercher 94%.

La "Fiancée" du Chrysalide

Cet épisode interviendra quand les Pjs décideront de fouiller l'Améthyste. Son déroulement est capital pour la suite de l'aventure car il permettra aux joueurs de découvrir quelques-uns des secrets de Paul. Si les personnages ne pensent pas à "visiter" l'Améthyste, c'est Tibus qui leur suggérera de passer à l'action.

L'Equipage de l'Améthyste

Ces hommes ont tous les cheveux lisses et noirs coiffés de bonnets bleus. Ils portent des barbes impeccables et la plupart ont des yeux clairs fendus vers les tempes.

Ces loups de mers sont de vigoureux gaillards, incultes et grossiers. Ils sont vêtus de tuniques bouffantes et d'armures de cuir cloutées. Ils sont entièrement dévoués à Paul et leur attitude hiératique est admirable.

Les Pirates de l'Améthyste (25 marins)

FOR 14 **CON 14** **TAI 13** **INT 13** **POU 12**
DEX 14 **APP 12**

Points de Vie : 14

Armure : 1d6-1 de cuir

Alliance : sans objet

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Hache des Mers* 44%, dégâts 2d6+2+MD, Pds 15 - *Epée Courte* 61%, dégâts 1d6+1+MD, Pds 20.

Compétences : Esquive 48%, Grimper 77%, Natation 52%, Navigation 36%.

Evidemment, pénétrer dans l'Améthyste sera un challenge de taille. Il faudra monter à bord du bateau, tromper la vigilance des hommes de Paul, tout en explorant le bâtiment. Une solution con-



sistera à s'habiller en uniforme de marin et à profiter de l'obscurité pour se confondre avec les membres d'équipage. Chaque Meneur organisera cet épisode comme bon lui semble.

Voici quelques-unes des découvertes que les Pjs pourront faire au cours de leur exploration :

La Cabine du Capitaine Paul de Yvaniv

Elle est située dans le gaillard arrière de la frégate. C'est une grande pièce somptueusement meublée. Elle ne contient rien de particulier, Paul ne conservant aucune trace écrite de ses projets. En revanche, un petit local attenant renferme une sorte de grande baignoire remplie de plusieurs centaines de litres de mercure. Si Tibus est présent, il expliquera que ce métal liquide agit comme un régénérateur sur le Chrysalide en accélérant la guérison de ses blessures graves.

Les Cellules

Ces cellules sont au nombre de trois. Elles sont localisées dans la cale de l'Améthyste. Il s'agit en fait de lourdes cages d'acier posées à même le sol. Deux d'entre elles contiennent des hommes blessés et agonisants. La troisième est isolée des autres et contient une femme.

Meyline est une jeune femme fragile mais c'est également la fille d'un marchand bulgar. Jusqu'ici, cette brebis égarée semble avoir été très bien traitée par le Chrysalide.

Quand Meyline verra les personnages, elle sera d'abord surprise, elle connaît en effet tous les membres d'équipage et elle pensera qu'il s'agit simplement de nouvelles recrues. Les Pjs n'ayant pas la clef de sa cellule - le Chrysalide porte l'unique exemplaire sur lui - ils ne pourront pas la libérer. En revanche, quand Meyline sera convaincue que les aventuriers sont là pour l'aider, elle pourra leur faire des révélations capitales.

Par exemple, Meyline sait qu'elle a été choisie pour devenir prochainement la compagne de Paul de Yvaniv. Celui-ci projette de la "transformer" au moyen d'une machine qu'il appelle l'Intégrateur. Cependant, pour arriver à ses fins, Paul semble avoir besoin d'une énergie phénoménale et il compte employer la force des éclairs pour pallier à ce problème.

Compte tenu du temps qui se dégrade, la cérémonie de "transformation" est prévue pour bientôt. D'après Meyline, elle devrait se dérouler sur la plus haute colline de la région, à proximité des ruines d'un château (il s'agit en fait de la colline du château de Yvaniv qui se trouve à 6 kilomètres de Farn'a).

Si les Pjs interrogent Meyline au sujet des deux autres détenus, elle avouera ne pas les connaître. Ils ne parlent pas sa langue mais il semble que ce sont des prisonniers capturés lors de l'attaque d'un navire marchand.

Le Butin

Ce butin a été dérobé au cours de plusieurs attaques de navires marchands. Il s'agit d'un véritable trésor entassé au fond de la cale. Il se compose de colliers d'or et de jade, d'amphores pleines de vins, d'armes, de rubans, de soieries diverses, d'étoffes variées, de tapis rares, de rideaux cousus d'or d'argent et de gemmes, de meubles en bois précieux, d'ouvrages rares, de couverts de pierre et d'ivoire gravés de motifs symboliques...

Il y en a pour une véritable fortune.

Les Alliés Potentiels

Au milieu du désordre qui gagnera progressivement la Bordure Est, les personnages auront également plusieurs groupes d'alliés susceptibles de leur venir en aide. Comme nous l'avons vu, une partie de l'ambiance de ce dernier volet reposera sur les relations et les amitiés que les Pjs auront su forger précédemment.

Chaque Meneur de Jeu devra donc adapter les informations suivantes à sa campagne.

Les Arborigènes (Chefs : Jorek et Lit'Tung)

Suite à la découverte de l'Intégrateur, plusieurs arborigènes auront été adaptés à la vie "d'en bas". Quelques-uns se seront exilés ou auront définitivement quitté la cité des Vieux Chênes.

Cependant, il restera encore bon nombre d'arborigènes à Mahépolis. Les Pjs pourront donc aller et venir dans cette cité, comme bon leur semblera. Ils seront toujours accueillis en Héros, eu égard à leurs prouesses passées.

Les Loups de l'Est (Chef : Sorcheng)

Ces mercenaires séjourneront dans la région pour l'hiver. Si on les rémunère honnêtement, il sera toujours possible de faire appel à leurs services.

Leur caractère agressif fait qu'ils peuvent opposer une résistance farouche, bien supérieure à celle des arborigènes ou des bûcherons. En conséquence, Paul se méfiera d'eux s'ils défendent la cause ses joueurs.

Les Bûcherons (Chef : Kleidon)

Ils se sont définitivement installés sur la Bordure Est et ils sont bien décidés à repartir sur des bases saines. Ils entretiendront d'excellentes relations avec les personnages et ils seront toujours prêts à leur venir en aide.

La Milice de Farn'a

Commandée par le Sergent Diakonov, la milice se compose d'une quinzaine d'hommes repartis aux quatre coins de la ville. Ces représentants de l'ordre ne sont guère appréciés par les citadins. Ce sont de piètres combattants, rongés par une flemme abyssale.

Les miliciens éviteront soigneusement tout conflit avec Paul et ses hommes. Ils n'auront la hargne de les combattre que s'ils sont certains de l'emporter.





Milicien Type (15 hommes)

FOR 12	**CON 11**	**TAI 10**	**INT 10**	**POU 09**
DEX 10	**APP 09**			

Points de Vie : 11

Armure : 1d6-1 de cuir souple

Alliance : Sans Objet

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Pique 45%, dégâts 1d10+2+MD, Pds 15.

Compétences : Esquiver 38%.

Le Champion de Farn'a

Comme nous l'avons vu précédemment, les actions entreprises par le Chrysalide menacent l'ordre de Farn'a. Au bout d'un certain temps, le Gouverneur, Alexandre Poznov, ne supportera plus de voir son autorité et celle de ses pairs, bafouée impunément. Lui et les notables de la ville se réuniront et prendront une décision radicale.

Ensuite, Poznov contactera secrètement les Pjs pour leur demander de le débarrasser de Paul de Yvaniv. Pour appuyer ses propos, le Gouverneur expliquera que les événements de ces derniers jours l'ont sérieusement mis en porte-à-faux vis-à-vis des citoyens de Farn'a, l'obligeant à réagir rapidement pour ne pas perdre le contrôle de sa cité.

Il appartiendra à chaque MJ de déterminer la somme que Poznov est prêt à payer en fonction de l'urgence de la situation, sachant que les aventuriers peuvent parfaitement refuser sa proposition...

Pour cette mission, les Pjs auront carte blanche, sachant que Poznov exige que l'assassinat de Paul ait lieu en dehors de la ville, afin de ne pas éveiller les soupçons.

Dans le même temps, s'il n'y a pas déjà été contraint, Paul quittera le port de Farn'a à bord de l'Améthyste et s'installera au large, dans l'attente d'une tempête...

Le Soir de la Tempête

Le Meneur déclenchera cette tempête au moment opportun. A ce stade, les Pjs sont sensés connaître les projets de Paul concernant Meyline. Ils sauront donc que le Chrysalide va se rendre sur la colline du château de Yvaniv pour les réaliser.

Effectivement, Paul installera son laboratoire sur la colline, pendant la nuit. L'Intégrateur et Meyline - droguée et inconsciente - seront les deux dernières pièces qu'il mettra en place. Comme prévu, la colline est particulièrement bien exposée à la foudre. Le temps se dégradant rapidement, bientôt les premiers coups de tonnerre retentiront. La neige tombera à gros flocons alors que les éclairs bruyants déchireront les cieux et que le vent sifflera en rafale sous le plafond nuageux. Au loin, la mer déchiquetée ne sera plus qu'une brume dont les éléments se jouent[13].

[13] Dans les royaumes de l'Est, les tempêtes sont souvent des moments d'anthologie durant lesquels les éléments déchaînent leur puissance et leur fureur. Les habitants du Tragique Millénaire se sont progressivement habitués à subir ces caprices du climat qu'ils ont fini par baptiser : l'héritage des Anciens.

Paul prendra place sur la colline, non loin des ruines du château de Yvaniv. Il fera de grands gestes en implorant la colère des éléments, comme s'il se livrait à une invocation.

Tout son équipage se trouvera agenouillé respectueusement en cercle autour de lui et participera à la cérémonie.

C'est à ce moment qu'il sera le plus favorable de lancer l'assaut. Espérons seulement que les Pjs auront pensé à s'entourer de quelques alliés de valeur (soldats arborigènes, bûcherons, loups de l'Est ou miliciens), car le déroulement de cette bataille dépendra largement du rapport des forces en présence.

Souvenez-vous que Paul est un combattant talentueux qui pourra seulement être tué par une arme en or. De plus, ses hommes formeront un bouclier vivant pour tenter de protéger leur maître.

Dans le même temps, le tonnerre frappera plusieurs fois les flancs de la colline. Tous les rounds, le Meneur effectuera un jet de dés. Il y a en effet 5% de chance par round pour que la foudre s'abatte sur l'Intégrateur, auquel cas, Meyline deviendra un Chrysalide au même titre que Paul...

Si Paul est vaincu (points de vie réduits à 0), il tombera à genoux. Tibus se jettera sur lui et le décapitera d'un puissant coup d'épée bien appliqué. Suite à cela, ses marins cesseront instantanément le combat et déposeront leurs armes.

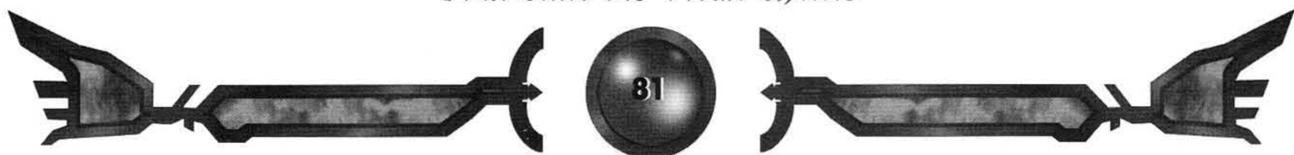
Epilogue Final

Remporter une victoire définitive sur le Chrysalide mettra un terme à la saga des personnages sur la Bordure Est. Ce n'est pas pour autant que tout deviendra simple. En effet, les Princes Marchands de la Guilde de l'Est apprendront tôt ou tard l'assassinat de Biloch et de sa famille. A leurs yeux, les Pjs deviendront des hommes à abattre et probablement que plusieurs groupes de chasseurs de prime seront envoyés à leurs trousses pour les ramener morts ou vifs. En effet, on ne peut défier l'autorité souveraine des puissants Princes Marchands sans en subir les conséquences.

Conscient de cette menace, Poznov mettra en garde les Pjs et il leur conseillera de quitter rapidement la région. Dans le même temps, il fera édifier une statue de bronze en l'honneur du Champion qui a sauvé sa cité du chaos.

Quoi qu'il en soit, les personnages auront accompli leur destinée et ils se seront fait un nom dans cette partie de la Bulgaria où on ne les oubliera pas de si tôt.

Par ailleurs, les amitiés des arborigènes et des bûcherons seront définitivement acquises et il est probable que même les loups de l'Est parleront de leurs hauts faits quand ils retourneront dans leur lointaine capitale de Haïdan.





Après cela, si les Pjs s'entêtent à chercher le jeune Téhyre d'Odessa, ils pourront retrouver sa trace à Kiev, au bras de sa dernière conquête. Les mois écoulés auront totalement gommé le souvenir de Célinda et les aventuriers auront intérêt à faire preuve d'humilité et de diplomatie s'ils ne veulent pas passer les deux prochains mois dans des geôles sales et humides...

Pour finir, les joueurs hériteront de l'Améthyste - mais pas de sa cargaison qui sera intégralement confisquée par Poznov. Au besoin, ce navire pourra facilement être revendu pour une somme voisine des 35 000 souverains d'argent.

Et Après...

Bercée par la mélopée de ses plages enchanteresses, la Bordure Est bénéficiera encore de quelques années de répits. Ce destin privilégié, tant souhaité par Dame Mahélys, permettra aux bulgars de rêver d'avenir rose et doré, malgré la menace des Putréfactrices, l'influence des Toges Noires et les raids maritimes du Dieu Fou.

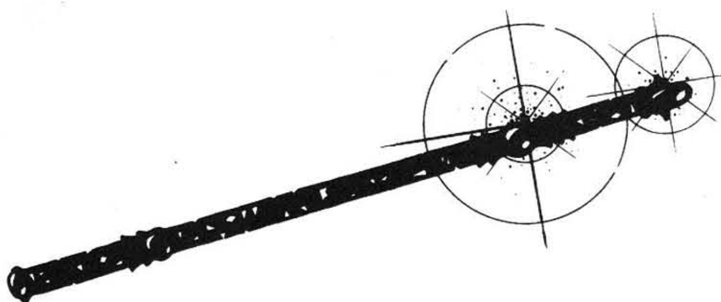
En 5296, la Granbretanne manifestera de l'intérêt pour cette région effacée mais stratégique. L'arrivée massive de troupes impériales bouleversera quelque peu la donne et les habitudes des habitants. Ainsi, une légion de Faucons déferlera sur la Bordure Est. Sous armée, la ville de Farn'a opposera une vaine résistance avant de tomber aux mains de l'envahisseur. Pour essuyer cet affront, les représailles des mercenaires seront sanguinaires et plongeront la région dans une période de ténèbres.

Quelques mois plus tard, en 5297, une menace venue de l'ouest approchera à grandes foulées. Jerek Nakenseen, à la tête de ses hordes guerrières, envahira à son tour la Bordure Est. Ses sauvages légionnaires saccageront et incendieront les villages, pillant et massacrant les paisibles citadins. La région se transformera progressivement en gigantesque charnier, les rescapés tombant généralement en esclavage. Sans raison valable, Jerek fera exécuter une bonne partie de la population de Farn'a. Pendant près de six mois, d'atroces scènes de violence se dérouleront, déchaînant la fureur et la soif de vengeance des survivants.

Après la tragique chute de Sophia, le Duc de Tzeld organisera des représailles violentes à la mesure de la peur dans tout le pays. Chasses à l'homme, tortures et exécutions sommaires, n'épargneront pas la Bordure. A travers tout le pays, la fine fleur de l'aristocratie bulgare, compromise dans la sédition, sera exécutée.

A cette même époque, la cité des Vieux Chênes sera redécouverte par une équipe de chercheurs Pélicans. Assiégés par ces indésirables, Jorek et ses guerriers parviendront à repousser une première expédition. Cependant, face à la menace, les arborigènes seront bientôt contraints d'utiliser l'Intégrateur pour quitter leur cité natale. L'exode de leur peuple videra complètement Mahépolis de ses habitants et de ses trésors. Une légende dira plus tard que les arborigènes ont été guidés jusqu'à une très lointaine cité par un mystérieux guerrier, vêtu d'une armure d'or et de jais. Leur périple s'est achevé sur le versant d'une montagne, dans une ville mystique et secrète baptisée Tanelorn.

Deux ans plus tard, alors que l'Empire Ténébreux s'entre-déchirera à la bataille de Londra, les dernières garnisons granbretonnes - privées d'appui, de logistique et essentiellement composées d'effectifs blessés ou malades - seront autorisées à quitter le pays par la Mer Noire, sous le signe de la clémence et du pardon. A cette époque, en 5299, la Bulgaria sera enfin libérée.





Idées de Scénarios & Amorces de Campagnes




Depuis les événements du Tragique Millénaire, tous les peuples de l'Est arrachaient leur subsistance à ce continent de grandes plaines, de rivières grondantes, de mers tumultueuses, de forêts luxuriantes et de pics majestueux...

Une Beauté Ecarlate

Les Conditions Initiales

Ce scénario est prévu pour se dérouler en Bulgaria dans la cité de Plodifia - décrite p. 17 et 18 des Royaumes de l'Est I - à n'importe quelle époque de la Saga.

Le Problème

Quelques années plus tôt, un navire marchand fut la proie d'un croiseur Requin, au large des côtes de Bulgaria. Un couple de renégats granbretons en fuite se trouvait à bord. A la suite d'un terrible assaut, ces amants furent séparés. La femme parvint à rejoindre la Bulgaria et l'homme fut capturé et rapatrié à Londra, pour y être exécuté. Shina ne se remit jamais de la disparition de son époux et elle ne voulut jamais admettre sa mort. Une fois son statut consolidé à la Cours des Anges (Cf. Plodifia), elle n'eut de cesse d'envoyer des agents à travers l'Europe pour retrouver la trace de Hangéon. Cette longue quête va s'achever dans une auberge située aux environs de Plodifia. Là-bas, les Pjs vont croiser la route de Shina qui va reconnaître les traits de Hangéon dans ceux d'un personnage...

Les Mystères

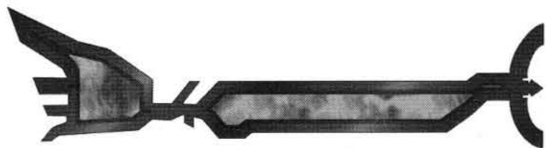
Tout commence dans le caravansérail où les Pjs ont trouvé refuge alors qu'une tempête de neige fait rage. Dans la soirée, alors qu'ils sont attablés, leur attention est attirée par plusieurs cliquetis métalliques. Bientôt quatre guerriers escortant une jeune femme pénètrent dans la salle commune de l'auberge. Alors que les yeux de Shina balaient machinalement la pièce, son regard croise celui d'un personnage (celui que le MJ a choisi comme étant le sosie de Hangéon). Spontanément, la jeune femme se dirige vers lui et entame la conversation. D'une manière ou d'une autre, Shina va se débrouiller pour piquer son "amour" avec l'aiguillon de sa bague. Celle-ci est imbibée d'une puissance substance ayant des effets comparables à ceux d'un élixir d'amour. Pour Shina, il ne fait aucun doute qu'elle a enfin retrouvé son Hangéon, même si celui-ci semble avoir perdu la mémoire...

Après un petit moment, un groupe de guerriers va faire irruption dans la salle commune. Immédiatement, un des gardes de Shina va se jeter sur sa maîtresse pour la protéger d'une pluie de projectiles meurtriers. Va alors débuter un combat entre les hommes de Shina, les Pjs et les guerriers de Chacal...

Shina est belle et fera assurément de l'effet à vos Pjs. Cependant, celui qui a été victime de la bague sera littéralement subjugué par la jeune femme. Pendant tout le scénario, il sera la proie d'un rêve chronique et rémanent, au cours duquel il se voit sur un bateau, les cheveux au vent, avec Shina à ses côtés. Ce rêve s'achève sur la vision d'un navire venant à bâbord, comme si celui-ci représentait un danger évident. Avec le temps, l'élu aura le sentiment de connaître et d'aimer Shina depuis toujours. Pour sa part, la granbretonne ne laissera plus son amour lui échapper. Une fois Hangéon "identifié", elle se débrouillera pour inviter les Pjs à la Cour des Anges ou alors elle le fera tout simplement enlever...

La Cour des Anges est un lieu magique de la cité de Plodifia. Une communauté de mutants et de mendiants y cohabite en toute illégalité. Le Gouverneur Steneof Ferief voudrait éliminer cette verrue qui ternit sa belle cité mais c'est un tel dédale qu'il paraît impossible d'en venir à bout. A défaut de l'encourager, Steneof tolère donc cet état dans l'état qui s'étend désormais sur de nombreux niveaux.

Il y a quelques années, Shina est parvenue à s'imposer comme la Reine de cet univers étrange. Aujourd'hui, elle est respectée et ses







consignes sont suivies à la lettre. Elle occupe des appartements luxueux et bien gardés, au centre même de la Cour. Petite précision, il existe une seule loi en vigueur à la Cour des Anges ; la Loi du Talion. Tout conflit se résout par sa simple application.

Les Principaux Acteurs

• **Shina :** Shina est une granbretonne d'une rare beauté. Sa longue chevelure écarlate et son regard émeraude en font un symbole de sensualité. Très combative, elle est dotée d'un caractère hors norme. Depuis la disparition d'Hangéon, Shina porte une bague rubis à la main droite dont le chaton dissimule un aiguillon imbibé d'une substance ayant les effets d'un élixir d'amour. C'est en utilisant cet élixir qu'elle va envoûter un personnage.

Avant de se cacher dans la Cour des Anges, Shina appartenait aux légions impériales dans lesquelles elle a servi comme masque de Guêpe. Depuis cette époque, cette renégate manie la rapière avec une grande aisance.

Dans le scénario, Shina tentera toujours de rendre coups pour coups, en essayant de contrôler au maximum la situation. Au MJ de voir où cela peut mener ses joueurs...

• **Chacal :** Issu des bas fonds de Plodifia, Chacal a grandi dans la rue. C'est une crapule de la plus pure tradition, toujours à l'affût d'un mauvais coup à faire. La trentaine, borgne les dents pourries, ce manant ne brille ni par son physique ni par son intelligence. C'est pourtant ce chef de bande que le Gouverneur Ferief a secrètement engagé pour se débarrasser de Shina. Rappelons tout de même que sous ses faux airs de débile profond, Chacal est un épéiste remarquable. De même, il manie une arme de jet de facture artisanale, parfaitement équilibrée. Cette dernière est constituée d'une poignée centrale et de deux lames courbes en forme de demi lune à chaque extrémité.

• **Les Lames de Chacal :** Cette vingtaine d'hommes et de femmes roulent leur bosse pour Chacal. Ils forment un ramassis d'assassins, et de voleurs aux talents variés et aux allures patibulaires. Rongés par l'appât du gain, chacun d'entre eux à l'intention de remporter la prime offerte par leur chef pour la mort de Shina.

• **Le Gouverneur Steneof Ferief :** Cet homme fourbe et orgueilleux tire en réalité les ficelles de toute l'affaire. C'est lui qui a offert une forte somme d'argent pour la mort de Shina. Il espère ainsi désorganiser suffisamment la Cour des Anges pour la faire disparaître. Toujours souriant et affable, Ferief est particulièrement méfiant et dangereux. C'est un adversaire rancunier qui n'oublie jamais ceux qui se sont dressés contre sa volonté.

Exemple de Serviteurs de Shina

• **Sysipho :** Ce mutant titanesque hante le dédale des souterrains de la Cour des Anges. Il pousse devant lui un énorme rocher et prétend s'acquitter d'une punition qui lui a été donnée par le précédent Roi de la Cour...

• **Orchestre :** Ce mutant attachant, aux allures de gnome, transporte une bonne trentaine d'instruments artisanaux de toutes origines. Il en joue à la perfection et ses confrères assurent que certaines mélodies jouées par Orchestre ont des propriétés curatives alors que d'autres peuvent déclencher des maladies foudroyantes...

La Solution

Pour les Pjs, une solution consiste à trouver un moyen de rompre l'effet de l'élixir (Shina n'étant pas d'avis de leur faciliter la tâche). Sans cela, le personnage envoûté risque de se sacrifier pour protéger son amour menacé. De même, on peut parfaitement imaginer que les Pjs décident d'aider Shina à se débarrasser de Chacal et de sa bande...

Epilogue

Dans tous les cas, le Gouverneur de Plodifia continuera à vouloir la mort de Shina, jusqu'au jour où il arrivera à ses fins. Nos joueurs pourront alors remonter toute l'organisation jusqu'à sa tête : Steneof Ferief. Peut-être alors décideront-ils d'appliquer une dernière fois la Loi du Talion...

Les Démons de Xwell

Les Conditions Initiales

Ce scénario se situe avant l'invasion granbretonne. L'aventure commence à Translanie.

Le Problème

Fadvich Enstran, un archéologue karpathien, cherche une escorte pour une fouille d'Evpatoria, une cité mystérieuse de la côte occidentale de Crimiée. Il a trouvé mention d'un groupe d'entités minuscules, nommées "Démons de Xwell", dans un vieil ouvrage datant de la Pluie de Feu. Il caresse l'espoir que ces créatures puissent remodeler le corps mutilé de son épouse. La réputation de la région fait que le salaire est élevé et les volontaires peu nombreux. La routine quoi !

Les Principaux Acteurs

• **Fadvich Enstran :** La cinquantaine, le visage buriné et l'air distant ; ce vieil homme n'en est pas à sa première expédition en Crimiée, ce qui lui vaut une fortune déjà colossale mais au prix de nombreuses vies humaines. En effet, les dangers de la presqu'île lui ont ravi de nombreux compagnons mais, surtout, ont laissé sa femme, Antéa, tétraplégique et atrocement mutilée. Fadvich ne vit plus que pour lui rendre ce que ses expéditions lui on pris.

• **Davan Trusknic :** Davan est le fidèle second et garde du corps de Fadvich. Il mesure un mètre cinquante cinq mais est doté d'une





impressionnante musculature qui contraste avec son visage angélique. Il manie les armes blanches avec une dextérité peu commune.

• **Solav Borun :** Capitaine de la "Fortune du Marin", c'est cet homme, effacé sur terre mais étonnamment charismatique sur mer, qui convoie les expéditions de Fadvich Enstran jusqu'aux côtes de Crimiée. Il revient dix jours plus tard pour le retour à Translanie. Pendant ce temps, seule une petite goélette permet aux membres de l'expédition de fuir.

• **Kildoff Jermiah :** Ce nain hydrocéphale au regard mauvais et à la lèvre inférieure lâche, ce qui a pour conséquence de le faire abondamment baver, est un fidèle lieutenant du Dieu Fou. Averti de la position de l'expédition par une taupe embarquée à bord de la "Fortune du Marin", il débarquera la veille de la fin de celle-ci en compagnie d'une vingtaine d'adorateurs du Dieu Fou (cf. l'Ukranie dans les Royaumes de l'Est II) pour récupérer les trésors exhumés.

Secrets

Les démons de Xwell sont des nanobots, de microscopiques robots capables de manipuler des molécules. Ils étaient utilisés par les Anciens comme régénérateurs du corps. Injectés dans le système vasculaire du patient, ils sont capables de se reproduire et de régénérer tous les tissus endommagés. L'inconvénient majeur, c'est qu'une fois le patient mort, les nanobots continuent de faire fonctionner son corps, le transformant en un pantin tueur qui incorpore partiellement les cadavres de ses victimes - la partie ingérée sert de source d'énergie, le reste du cadavre se greffe sur le corps original, ce qui forme vite une créature répugnante et redoutable.

En pratique, la créature a les caractéristiques physiques du sujet avant sa mort. Sa taille et sa constitution augmentent de la moitié des caractéristiques (TAI et CON) des victimes à chaque fois qu'un cadavre est ingéré. Si un morceau de la créature est tranché de la partie principale, il deviendra indépendant (caractéristiques à votre appréciation) et se comportera comme la chose qui l'a engendré.

Déroulement des Fouilles

Les fouilles se révèlent vite riches en découvertes et en étrangetés. Voici quelques évènements pour animer les fouilles :

• D'étranges phénomènes lumineux se produisent aux abords du campement. Electricité statique ou fantômes des Anciens ? L'inquiétude monte d'un cran.

• Alors qu'ils explorent une galerie souterraine les Pjs se trouvent face à face avec un monstre bardé de crocs et d'excroissances tranchantes... qui disparaît soudainement dans un crépitement électrique. Le projecteur holographique que leurs mouvements avaient activé vient de rendre l'âme.

• Les pleurs d'un nourrisson réveillent les membres de l'expédition. Après quelques recherches, il s'avère que c'est une poupée de plastique, boursouflée, qui en est l'origine...

• Dans une galerie en sous-sol, une torche déclenche le système anti-incendie. Le groupe se retrouve alors aspergé d'une eau riche en particules de rouille qui laissera les personnages trempés dans l'obscurité à quelques mètres sous terre. De quoi se perdre...

N'hésitez pas à rajouter de nombreux éléments qui, sans produire de réel danger, laisseront planer une ambiance menaçante sur les ruines.

Le quatrième jour, les personnages voient Fadvich tout excité, le vieil archéologue jubile en exhibant une fiole contenant un liquide bleuâtre qu'il nomme "le remède universel" mais sans expliciter plus. Quelques jours plus tard, l'intervention des fidèles du Dieu Fou va tout faire basculer dans l'horreur...

Un premier assaut des fidèles du Dieu Fou laissera Fadvich Enstran mourrant, accompagné de Davan et des PJs. Davan fera alors l'injection au vieil archéologue, mais celui-ci succombera avant que les nanobots n'aient pu agir. Le zombie qui se lèvera quelques heures plus tard attaquera le premier être vivant qu'il rencontrera (vraisemblablement Davan) et se régénèrera à une vitesse folle s'il est blessé. La suite du scénario sera une partie de cache-cache urbain entre la créature, les adorateurs hystériques et les PJs. Les ruines peuvent se montrer hostiles pour pimenter un peu le tout.

La Solution

La solution au problème des nanobots se trouve dans les notes de Fadvich : l'électricité les grille !



Il reste donc à nos héros à trouver un générateur en état de marche (ils sont nombreux dans les sous-sols) et à y attirer la créature. Une arme foudre pourrait faire l'affaire, mais si la créature est déjà grosse de plusieurs cadavres cela ne devrait que l'affaiblir pour quelques heures - il ne faut pas que ce soit trop facile non plus !

Epilogue

La Fortune du Marin recueillera les restes de l'expédition le lendemain de l'attaque, la nuit aura, sans doute, été longue pour les héros.

De retour à Translanie, ils peuvent aller voir la veuve Enstran pour lui annoncer la mort de son mari. Elle les remerciera et les récompensera pour leurs services. Elle mourra quelques semaines plus tard...

La Malédiction du Capitan

Les Conditions Initiales

Cette aventure en Grékie peut prendre place à n'importe quelle époque de la Saga. La présence granbretonne sera tout au plus limitée à quelques marchands de l'Anguille ou pirates du Requin (aux motivations obscures).

Le Lieu

Les personnages se trouvent sur Ganderos, une île des Cyclades, qui est le repaire de la moitié des pirates de la mer Egéa. La ville de Ganderos et ses innombrables tripots forment un dédale de ruelles écrasées par le Soleil. Dirigée par un gouverneur autoproclamé, Ramis Kravaritis, c'est le paradis cosmopolite des receleurs, des filles de joie et des vieux marins ivrognes.

Le Problème

Les Pjs se lient d'amitié (ou s'associent) avec un pirate scandin du nom de Hansen. Ce dernier dispose d'informations de tout premier plan sur un convoi secret devant ramener en fraude des émeraudes persanes à Madreid pour le compte de dignitaires spanyiards peu scrupuleux. Ne lui manquent qu'un bateau et un équipage...

Au cours d'une mémorable partie de cartes (à laquelle peuvent participer les Pjs), Hansen gagne le navire le plus rapide de la mer Egéa : le Zéphyr. Dans l'euphorie générale, la majorité de l'équipage se joint à lui. Le Zéphyr a longtemps appartenu au Capitan Sabonis, un sadique guère aimé de ses hommes. Sabonis a fini par être lynché par son équipage qui a élu Azim à sa place.

Mais dès le lendemain soir, et les soirs suivants, plusieurs marins du Zéphyr sont retrouvés exsangues dans des ruelles du port. La rumeur se répand vite que le navire est hanté par le fantôme de son ancien et terrible capitaine. Des marins croient entendre ou apercevoir la nuit la silhouette spectrale du Capitan. Personne ne veut plus s'engager sur le Zéphyr, Hansen se retrouve seul et le temps presse.

Le pirate charge les Pjs de découvrir l'assassin avant qu'il ne soit trop tard.

Les Principaux Acteurs

• **Oswald Hansen :** Bâti comme un taureau, Hansen est un scandin aux cheveux et à la barbe blanchis par le Soleil et le sel. Agé d'une quarantaine d'années, il a le visage écarlate creusé de milles rides. Grand buveur, grand joueur, amateur de femmes et de mauvaise bière, il possède un vrai sens de l'honneur.

• **Sandro Del Supre :** La trentaine, Sandro a le crâne rasé et porte un bouc noir finement taillé. Il participe à la partie de cartes (gains modérés) et réussit à cacher sa déception quand le Zéphyr lui échappe. Il est constamment protégé par ses gardes du corps : Ibram et Radil, deux immenses noirs aux corps musclés portant de lourds burnous.

A Ganderos, Del Supre possède l'auberge du Trident qui lui sert de quartier général et qu'il a transformé en véritable forteresse.

• **Ibram et Radil :** Les anges gardiens de Del Supre sont les assassins. Ils disposent de tout un attirail d'armes exotiques et mortelles. Lors des meurtres, ils utiliseront des sarbacanes à fléchettes empoisonnées (VIR : 22, induit un coma profond) ainsi que leurs "Saigneurs" qui provoquent des dommages de 2D4+1+MD. Ce sont de courtes épées à la pointe taillée en biseau. Un canal creusé dans la lame permet, via un tuyau, d'acheminer le sang de la victime jusqu'à plusieurs outres portées le long du corps. Cette arme est capable de vider un homme de son sang en moins de dix minutes. Il faut immobiliser la victime puis réussir un jet de DEXx3 pour trancher la veine jugulaire et introduire proprement la pointe du Saigneur...

• **Azim :** D'origine persane, Azim est un homme sec à la barbiche tressée. Second du Capitan Sabonis sur le Zéphyr, il n'a jamais supporté les manières brutales de son chef. Azim a été élu loyalement à la tête de l'équipage mutin après le lynchage du Capitan. Il se lance dans le jeu par manque d'argent.

Acculé à miser son navire dans un quitte ou double mémorable avec Hansen, il se révèle très énervé par la perte de "son" Zéphyr et de "son" équipage. Il refuse tout net l'offre du scandin de l'accompagner en tant que Second.

• **Filepe Dos Reys :** Participant à la partie (pertes importantes) il propose à Hansen de lui racheter le Zéphyr. Ce dernier refuse. Toujours malchanceux et pourtant toujours riche, Filepe doit son surnom au fait qu'il perdit jadis une petite fortune aux cartes alors qu'il n'avait que deux rois en mains (contre un brelan de mousses à son adversaire...).

• **Michella Sabakyn :** C'est la seule femme a avoir participé à la fameuse partie (gains et pertes équilibrés). C'est une contrebandière que les Pjs auront peut-être déjà croisé en Roumania (voir "Un ami Moscovien").





Les Mystères

Le commanditaire des crimes n'est autre que Del Supre. Il convoite le Zéphyr depuis des années et sa manœuvre vise à l'acquérir au prix le plus bas.

Pour chaque meurtre la technique est la même : Pasqual, son second, est chargé d'attirer des marins du Zéphyr dans une ruelle à l'écart. Ibram et Radil les mettent alors hors d'état de nuire avec leurs sarbacanes avant de les vider de leurs sang à l'aide de leurs Saigneurs.

Dès les premiers meurtres, Pasqual répand discrètement la rumeur du retour du Capitan...

Les personnages doivent être encouragés à explorer quelques fausses pistes :

• Filepe est un suspect... innocent ! Son argent lui vient d'un juteux contrat avec un noble turc qui l'a chargé de lui faire parvenir de jeunes et belles femmes occidentales... Son cœur est pourtant celui d'un marin, d'où sa proposition de rachat du Zéphyr.

• Azim quitte la partie de cartes extrêmement fâché et refuse de naviguer aux ordres de Hansen. C'est donc un parfait suspect jusqu'à ce qu'on retrouve son cadavre exsangue...

• Le gouverneur Kravaritis peut aussi jouer les troubles fêtes et mettre son nez (et ses hommes) dans cette affaire.

• Au besoin, Michella est un joker dans les mains du MJ (pour aider ou ralentir les Pjs).

La Solution

Les indices sont à chercher sur les cadavres. Outre une entaille unique et bien visible au niveau de la jugulaire, un jet de Médecine à -10 % permet de repérer une trace de piqûre à la base du cou. Si le joueur annonce explicitement qu'il cherche une telle trace, il bénéficie d'un bonus de 30 % sur son jet.

Les Pjs devraient alors être amenés à découvrir les sarbacanes de Ibram et Radil que ce soit après enquête discrète ou par inadvertance (lors d'une rixe dans le port par exemple).

Il est aussi possible de tendre un piège aux tueurs. Un ou deux Pjs servent d'appâts alors que les autres sont en embuscade.

Epilogue

Le combat final risque fort de déraper en bataille rangée entre les fidèles de Del Supre et les hommes d'Azim maintenant aux ordres de Hansen. Le tout arbitré par les hommes de la "garde" de Kravaritis qui négociera avantageusement son soutien...

Le Dieu Mort

Les Conditions Initiales

Ce scénario est prévu pour dérouler dans les Karpathes à n'importe quelle époque de la Saga.

Le Problème

Au marché de Zorvanemi, alors que le printemps libère progressivement la ville de son étreinte hivernale et que marchands et mercenaires se pressent en quête d'une bonne affaire, les Pjs vont être engagés par Youri Terronov, un riche négociant originaire de la cité de Transalnie. Cet homme mystérieux recherche la protection d'une bonne demi-douzaine d'hommes sachant se défendre, afin de monter une expédition visant à explorer la Vallée des Dieux Morts (Cf. Les Royaumes de l'Est I page 61). Il est prêt à offrir une forte somme d'argent à ceux qui voudront l'accompagner. Cependant, cette mission de routine va rapidement tourner au cauchemar...

Les Mystères

Récemment, Terronov a loué les services d'une équipe de voleurs afin qu'ils s'emparent pour lui d'une œuvre d'art exceptionnelle connue sous le nom de l'Epée Sacrée de Canilupus.

Jusqu'alors, cet objet magnifique était gardé par une secte de marginaux installés dans les bas fonds de la cité de Transalnie. Alors que tout s'était bien déroulé, un groupe d'adeptes menés par un certain Yegitch, a fini par remonter la piste laissée par Terronov.

Ces fanatiques se sont lancés sur les traces du négociant avec l'intention de l'éliminer et de récupérer l'Epée Sacrée (ce qui explique la présence des Pjs). Entre-temps, Terronov a fini par percer le secret de l'Epée ; elle serait une sorte de clef permettant d'ouvrir les portes d'un Temple enfoui dans la Vallée des Dieux Morts. C'est dans ce lieu perdu, dédié au Dieu Canilupus, que se trouverait une seconde épée : la jumelle de l'Epée Sacrée (que Terronov veut à tout prix).

Après s'être équipés pour le périple, nos Pjs vont devoir s'enfoncer dans les terres sauvages des Karpathes pour découvrir ce mystérieux Temple. Pour l'occasion, Terronov s'est offert les services d'une quinzaine de porteurs afin de faire suivre les vivres et le matériel indispensables à cette périlleuse expédition. Après une brève incursion dans les forêts denses et boisées des Montagnes Karpathii (p. 59 des Royaumes de l'Est I), le groupe est bientôt obligé d'emprunter des chemins de plus en plus escarpés. Aux caprices du climat s'ajoutent la tension due aux dangers de la montagne (ravins, avalanches, tempête de neige...). A plusieurs reprises, les porteurs menacent d'abandonner alors que certains d'entre eux sont victimes "d'accidents". Pour couronner le tout, un deuxième groupe, composé de Yegitch et de ses adeptes, talonne l'expédition de Terronov. Sans oublier les dangers du quotidien que sont les mutants, les arbres cuivrés, les vers de chair, les hommes loups...

Finalement, les survivants de l'expédition finissent par atteindre les portes du Temple. A l'aide de l'Epée Sacrée - dont la garde en or représente une scène mythologique montrant des humains en trains d'adorer une divinité monstrueuse - Terronov actionne le mécanisme qui libère les portes. A l'intérieur, quelques pièges antiques protègent encore l'accès au cœur du Temple mais bientôt, le groupe arrive à un autel grandiose destiné à accueillir l'Epée Sacrée. Quand l'arme est positionnée dans l'encoche, une intense lumière transcende sa garde avant de se diviser en plusieurs faisceaux envoyés en différents points de la salle pour se refléter sur des mosaïques de cristaux muraux. Cet enchaînement a pour conséquence de faire pivoter le socle de l'autel, ouvrant ainsi le passage à la crypte de Canilupus : le Dieu Mort.

Alors que Terronov est sur le point de réaliser son rêve, Yegitch et ses hommes font irruption dans le Temple et engagent le combat.

Seulement voilà, le problème est que Canilupus n'est pas qu'une légende, c'est un mutant particulièrement redoutable qui a été enfermé ici, à défaut de pouvoir être tué. En parfait serviteur, Yegitch va profiter du chaos de la bataille pour se glisser dans la crypte de son "Dieu" auquel il va redonner vie en se donnant la mort. Cette résurrection va donner lieu à une course poursuite doublée d'une gigantesque partie de cache-cache dans les souterrains du Temple. En effet, Canilupus a besoin de beaucoup de sang pour rassasier son appétit démesuré...

Les Principaux Acteurs

• **Youri Terronov :** Obèse et bouffi, Terronov a les traits d'un bon vivant qui a déjà beaucoup abusé des plaisirs terrestres. Perfectionniste, il est excessivement nerveux et a tendance à bégayer quand il parle.

Dans sa prime jeunesse, ce riche négociant s'est forgé un caractère d'acier en sillonnant les Royaumes de l'Est. Cette carrière d'aventurier lui a permis de se découvrir une passion pour les objets rares et les œuvres d'art. Depuis cette époque, il collectionne toutes sortes d'artefacts. Récemment, il a retrouvé un ancien grimoire traitant du Dieu Canilupus et de ses Epées Jumelles...

• **Les Porteurs :** l'utilisation de montures traditionnelles se révélant impossible, Terronov a engagé une quinzaine de porteurs pour monter son expédition. Ces karpathiens sont de solides gaillards, craintifs mais attirés par l'appât du gain. Très superstitieux, ils interprètent le moindre détail comme un signe du destin. Peu d'entre eux reviendront de cette expédition et le MJ utilisera ces malheureux comme chair à canon, afin de créer des effets dramatiques et pour mettre certains dangers en évidence.

• **Yegitch et ses Hommes :** Petit, musclé et trapu, Yegitch a tout du slave typique. Il est couvert de cicatrices de la tête aux pieds et manie le couteau à la perfection. Il appartient à la secte qui honore Canilupus et en lui montrant le chemin du Temple, Terronov lui a indirectement permis d'accomplir sa destinée : se sacrifier et offrir son sang à son Dieu pour qu'il puisse revenir à la vie...

• **Canilupus :** D'après une très vieille légende du pays, Canilupus dort dans son Temple et seul le sang des hommes peut le ramener à la vie. Toujours est-il que le Dieu Mort n'est qu'un mutant malfaisant qui a la particularité de se nourrir de sang humain. Il y a très longtemps de ça, des guerriers ont réussi l'exploit de l'enfermer pour l'empêcher de faire le mal. Cependant, ses adorateurs ont continué de perpétuer son culte. Après plusieurs siècles de jeûne, Canilupus a toutes les caractéristiques d'un mort-vivant. Sa démarche est lente et vacillante. Son visage et son corps sont parcheminés et couverts d'une vermine grouillante. Ses grands yeux sont émaciés et enfoncés dans leurs orbites. Mais derrière cette apparence fragile, Canilupus est une créature immense, impitoyable et dotée d'une force surhumaine. Aujourd'hui, ce monstre n'a plus qu'un seul objectif, se rassasier du sang de tous les hommes qu'il pourra attraper.

La Solution

Malgré la gravité de la situation, les Pjs ne doivent surtout pas s'enfuir du Temple, sous peine d'être suivis par Canilupus. En effet, si ce monstre venait à rejoindre une ville, il risquerait de se livrer à un véritable carnage. La seule solution valable consiste à jouer à cache-cache avec le mutant tout en cherchant l'Epée Jumelle, dissimulée dans les entrailles du Temple. Celle-ci est en effet la seule capable de refermer les portes du Temple. Au besoin Terronov expliquera ce "détail" ou alors les Pjs retrouveront ces informations consignées dans le journal personnel du négociant. Une fois les portes refermées, Canilupus s'endormira à nouveau pour un long sommeil.

Epilogue

La mort de Yegitch et de ses hommes ne sera pas suffisante pour décourager les adorateurs de Canilupus. Il se peut même que l'un d'entre eux survive à cette expérience et qu'il décide, après s'être emparé de l'Epée Sacrée, de rendre la liberté à son Maître.



Les Lois de l'Acier

Les Conditions Initiales

Ce scénario se déroule en Magyarie, au moment de la conquête granbretonne. Peu importe le localisation exacte de ces événements dans la Principauté.

Le Problème

Dans cette aventure, les personnages sont des légionnaires granbretons (ou des mercenaires du Vautours ou du Faucons) qui ont été envoyés dans un avant-poste granbreton afin de renforcer sa garnison durement éprouvée par les actions d'éclat d'un groupe de guerriers magyars. Sur place, les Pjs vont être placés sous les ordres de Gundril le Féroce, le Chef de Meute qui a reçu pour mission d'exterminer ce groupe de rebelles...

Les Mystères

En Magyarie, alors que la politique de répression granbretonne s'intensifie et que la résistance de la principauté se durcit, la population de la région dans laquelle les Pjs viennent d'arriver, semble soutenir une bande de rebelles particulièrement dangereux et efficaces. D'après la propagande magyare, ces hommes insaisissables ont déjà exterminé les garnisons de plusieurs petits avant-postes granbretons. Depuis, le moral des troupes baisse dangereusement. Afin de remédier à cela, Gundril le Féroce, donne carte blanche aux Pjs pour qu'ils dénichent et éliminent les rebelles. Une meute d'une centaine de légionnaires va être mise à leur disposition pour les aider à terroriser les villages alentours. Afin de mener à bien leur mission et pour soumettre la population, les Pjs vont devoir se livrer à toutes les bassesses possibles et imaginables sur les villageois (exécutions sommaires, tortures, viols, tentatives de corruption..). Malgré cette orgie de violence, les Pjs n'obtiendront que de maigres résultats. En effet, pour les magyars, ces guerriers sont de véritables héros et beaucoup préféreront mourir plutôt que de révéler quoi que ce soit à leur sujet.

Pourtant, à force de crimes et de persévérance (tortures et autres humiliations...), les Pjs apprendront que les rebelles se sont donnés comme objectif d'assassiner un Commandeur Crâne qui doit venir prochainement dans cette partie de la Magyarie. Après vérification, il s'avère que le célèbre Bones Malglaive doit traverser la région dans une huitaine de jours, avant de rejoindre la plate-forme granbretonne des Karpathes. Les Pjs disposent donc de très peu de temps pour localiser leurs adversaires et les éliminer. L'enquête promet d'être difficile et pleine de rebondissements...

Les Principaux Acteurs

• **Gundril le Féroce :** Ce Chef de Meute aigri et taciturne s'est heurté à forte partie en acceptant de tenir cet avant-poste en Magyarie. D'après lui, les rebelles lui ont volé son sommeil et il les hait pour cela.

• **Les Rebelles Magyars :** Ces guerriers sont commandés par un officier magyar portant le prénom de Mishaengun. Tous soviniens, ces 21 combattants sont des fanatiques particulièrement redoutables qui obéissent aux ordres du Prince Romane.

Ces récalcitrants donnent du fil à retordre à Gundril depuis plusieurs mois et ils ont jusqu'ici fait preuve d'un courage et d'une imagination à toute épreuve. Les granbretons qui les ont affrontés les décrivent comme des combattants incomparables, utilisant les reliefs à leur avantage et maniant l'arc et l'épée à la perfection. Rompus aux techniques de guérilla, ils sont rapidement devenus des héros aux yeux des villageois magyars opprimés. Les histoires à leur sujet se sont peu à peu multipliées : on raconte par exemple qu'ils collectionnent les scalps de granbretons.

Mishaengun est une véritable montagne de muscles, caparaçonné d'acier. Ses cheveux longs sont nattés et retombent en cascades dans son dos. Ce chef magyar est réputé pour ses embuscades et pour sa pugnacité. Il manie une hache énorme et est aussi doué à l'arc qu'au couteau. Dans tous les cas, lui et ses hommes se battront jusqu'à la mort.

• **Commandeur Bones Malglaive :** Ce Commandeur Crâne est décrit à la page 73 des Royaumes de l'Est I. Il s'est rendu tristement célèbre pour ses crimes mais aussi pour ses opérations de pacifications couronnées de succès.

La Solution

Une solution consiste à découvrir la cache des rebelles dont le campement se situe en plein cœur d'un réseau de grottes, à proximité de grandes cascades. Il faudra alors donner l'assaut de ce camp retranché...

S'ils échouent, les personnages n'auront plus qu'à tenter d'empêcher l'assassinat du Commandeur Malglaive. Son carrosse est escorté par une quinzaine de légionnaires granbretons mais ce contingent sera insuffisant pour arrêter Mishaengun et ses hommes.

De même, on peut penser que les rebelles magyars sont assez téméraires pour s'attaquer à l'avant-poste de Gundril. De nuit, ils pénétreront dans les bâtiments et réaliseront un véritable carnage (5d10 granbretons blessés ou tués) avant de repartir.

Quel que soit le moment de la rencontre finale, cet affrontement donnera lieu à une boucherie mémorable au cours de laquelle les guerriers magyars se battront jusqu'à leur dernier souffle de vie avec une hargne et un courage forçant l'admiration.

Epilogue

Si les Pjs parviennent à stopper Mishaengun, Gundril les félicitera. Cependant, il s'apercevra rapidement qu'en sacrifiant une partie de ses hommes, le Prince Romane a réussi à détourner l'attention de tous ses adversaires. Cela lui a permis de rassembler ses forces pour une contre-offensive qui risque d'être sanglante...





Chasse Gardée

Les Conditions Initiales

Ce scénario est prévu pour se dérouler en Moscovie, dans les Steppes de Sarmatique, à n'importe quel moment de la Saga.

Le Problème

A Moskva, les Pjs vont être embauchés par un chasseur taxidermiste du nom d'Oleg de Movskaya, afin d'assurer sa protection lors d'un safari prévu dans les Steppes de la Sarmatique. Ce noble présomptueux est un cousin éloigné de l'Archiduc Alibeck de Kerch (p. 47 des Royaumes de l'Est II).

Très riche, il passe le plus clair de son temps à chasser pour collectionner toutes sortes de trophées macabres. Pour le moment, aucune espèce animale ou mutante qu'il a chassé n'a réussi à lui échapper. C'est pour cela qu'il a récemment décidé de se mesurer à des hommes...

Les Mystères

Alors que le safari se déroule comme prévu et que les proies sont nombreuses (mutants, animaux sauvages...), Oleg entraîne les Pjs dans des chasses de plus en plus dangereuses. Il pousse même le vice jusqu'à chasser un Loup de l'Est sur son propre territoire...

Affrontant des conditions climatiques difficiles nécessitant l'utilisation d'équipements spéciaux tels que des skis et des raquettes, les Pjs vont s'enfoncer de plus en plus profondément dans des contrées sauvages et inconnues, afin de satisfaire la curiosité de leur employeur. Mais une fois les Pjs isolés, Oleg va disparaître mystérieusement pendant la nuit, laissant pour seule explication ce message : "Que la Chasse Commence."

Les Principaux Acteurs

• **Oleg de Movskaya :** Cet homme appartient à cette noblesse blasée et décadente, toujours en quête de sensations fortes. En engageant les aventuriers, ce sinistre personnage s'offre en fait son futur gibier.

A Moskva, Oleg est connu pour ses talents d'archer redoutable et il est réputé pour ne jamais rater sa cible. Il est passé maître dans l'art de faire des pièges et de se fondre dans le paysage. C'est un adversaire implacable et impitoyable, atteint d'une certaine folie.

• **Les Molosses :** Oleg ne se déplace jamais sans ses cinq molosses des neiges. Ces chiens impressionnants, au pelage laineux appartiennent à une espèce mutante capable de survivre par grands froids. Oleg les a nourris et entraînés personnellement depuis leur plus jeune âge. Ils sont couverts de cicatrices mais n'ont jamais déçu leur maître, auquel ils obéissent au doigt et à l'œil.

La Solution

La seule solution consiste à tuer Oleg et ses molosses : ce qui sera loin d'être facile.

Epilogue

Si les Pjs s'en sortent et qu'ils rentrent seuls à Moskva, on va rapidement penser qu'ils se sont débarrassés de leur employeur afin de le dépouiller. Compte tenu des liens de parenté d'Oleg et de son rang noble, cette affaire risque fort de mal tourner, obligeant les Pjs à vivre en hors-la-loi et à fuir la région...

Un Ami Moscovien

Les Conditions Initiales

Cette aventure en Roumania devrait prendre place au début de l'invasion granbretonne. Le début est fixé à Sophia en Bulgaria mais peut aisément être transposé ailleurs. Les numéros de page entre parenthèses se réfèrent au tome 2 des Royaumes de l'Est.

Le Problème

Les personnages se trouvent à Sophia. Ils sont chargés par le notaire Vassilov de transmettre un message important à un certain Mitresku et de le ramener au plus tôt en ville.

Mitresku se trouve actuellement en Roumania, voyageant avec la troupe des Artificiers (pp. 58-59). Cette lettre provient d'un "Ami Moscovien" de Mitresku qui contactera (et payera) les personnages à leur retour.

Vassilov est un petit homme sérieux et procédurier qui propose aux Pjs une somme de 3000 souverains par personne. Une avance de 300 souverains est négociable. Il leur conseille de prendre contact avec Michella Sabakyn, une "aventurière connaissant bien la Roumania" afin d'organiser leur voyage.

Les Mystères

Mitresku, de son vrai nom Ozep Yashin, est un savant de l'Académie d'Ishar. Au début de l'alliance entre l'Empire Ténébreux et la Moscovie, il dirigea un groupe de recherche baptisé Onyros réunissant des savants Granbretons et Moscoviens travaillant sur le rêve.

Alors que la tension montait entre les deux alliés, Téhem Locaust (pages 46-47) décida de mettre fin au projet et de renvoyer les savants de Huon dans leur pays. Ceux-ci partirent, non sans emporter, à l'insu de la police secrète, de nombreux documents confidentiels.



Sur la base de ses documents, des savants Pélicans mirent au point une drogue capable de plonger un homme dans un coma profond à volonté. Il devenait ainsi possible de "télécommander" une personne empoisonnée des mois plus tôt pour la plonger dans le coma à l'aide d'une simple phrase prononcée à son oreille !

Après le départ des savants Granbretons, Yashin tomba en disgrâce et on le soupçonna de haute trahison. Condamné aux travaux forcés dans un camp de déportation situé en Sarmatique, il n'y arriva jamais.

A l'aide de quelques amis fidèles, dont le comte Fedov, Yashin réussi à s'enfuir et à gagner la Roumania où il rejoignit la troupe des Artificiers sous le nom de Mitresku. Ses connaissances scientifiques lui permirent aisément de s'intégrer à la troupe.

Hélas pour le Czar, sa fille Katrina est la première victime d'un espion envoyé par Huon et disposant du terrible poison. Les scientifiques se révélant incapables de sortir la jeune femme de son coma, le Czar s'est résolu à accorder grâce, terres et richesses à quiconque permettrait de la faire "revenir".

Fedov, persuadé que Yashin est capable d'un tel exploit a obtenu toutes les garanties du souverain pour retrouver son vieil ami.

Les Principaux Acteurs

• **Mitresku/Ozep Yashin :** La soixantaine, grand et maigre, Mitresku est un homme calme et affable. Outre une épaisse crinière de cheveux blancs toujours en désordre, il a d'épais sourcils gris et des yeux d'un bleu délavé. Dans la troupe des artificiers, il s'occupe de la préparation des fusées explosives mais officie aussi en temps que médecin. Vladavitch Dimitrienko, le chef de troupe, a fréquemment recourt à lui pour soigner ses insomnies. Mitresku lui prépare alors une potion efficace mais à forte accoutumance.

• **Le comte Fedov :** Ami personnel d'Ozep Yashin et du Colonel Azenowitch (p. 46), le comte Fedov ne put empêcher la déportation du savant. Il cherche depuis à rendre justice à son ami afin de le voir réintégrer sa place à l'Académie d'Ishar. Bedonnant et peu habitué à bourlinguer, Fedov est un homme intelligent. Il se rend à Sophia et contacte Vassilov afin d'engager des "messagers" non affiliés à l'appareil d'espionnage moscovite, ce qui attirerait automatiquement l'attention des agents Granbretons.

• **Michella Sabakyn :** Rousse et bien en chair, Michella est encore très séduisante. C'est une contrebandière qui connaît tout le monde dans les Royaumes de l'Est. Infatigable voyageuse, c'est une habituée de la Plate-forme d'El Loco (pp. 54-55). Elle peut être rencontrée partout ou existe un marché noir !

A l'insu de tous, c'est un agent d'Azenovitch. Que les Pjs aient ou non recours à ses services, elle les surveillera discrètement tout au long de leur voyage.

• **Vilker et Rema :** Ces deux tueurs (un homme et une femme) ont été chargés par l'agent d'Huon à la cour du Czar de retrouver Yashin et de le remettre aux Granbretons. Ils suivront Fedov, puis les Pjs, tout au long de leur voyage et n'interviendront qu'une fois Mitresku retrouvé.



• **Vladavitch Dimitrienko :** Chauve et imberbe (il se rase régulièrement afin de limiter les risques de sa profession !), Vladavitch est un colosse dans la cinquantaine. Il s'opposera totalement au départ de Mitresku. Vladavitch craint en effet de se retrouver sans potion de sommeil, à laquelle il est dorénavant dépendant.

Le Voyage

Les personnages sont libres de leur stratégie pour retrouver Mitresku mais de nombreuses péripéties peuvent animer leur voyage (outre les attaques de brigands et les conditions climatiques parfois extrêmes) :

• Les Artificiers ont accidentellement causé la mort du fils d'un notable Roumanien, ils sont désormais pourchassés ou maintenus en garde à vue à leur dernière étape.

• Un ex-membre de la troupe, Lerg Vorkyn, cherche à se venger de ses anciens compagnons. Il fut évincé il y a quelques mois à cause de son comportement dangereux et pour cause : Vorkyn est un redoutable pyromane !

• A l'intérieur de la troupe de petites intrigues se nouent facilement (amourette avec Laura ou trahison de Saouraïs qui craint que les Pjs ne soient des agents lancés à ses trousses).

Il faut finalement remettre la lettre a Mitresku et le ramener à Sophia. Celui-ci sera-t-il convaincu par la missive de Fedov ? Est-elle seulement toujours entre leurs mains ?



Epilogue

L'issue de cette aventure est très ouverte. Dans l'hypothèse où les Pjs retrouvent Mitresku/Yashin, réussissent à convaincre Vladavitch de le laisser partir et parviennent à rentrer à Sophia en évitant les tueurs à leur trousses, le comte Fedov sera à la fois impressionné et reconnaissant. Il les payera rubis sur l'ongle, allant même jusqu'à consentir une prime substantielle si les Pjs se sont montrés particulièrement efficaces. A travers lui, les personnages peuvent avoir leurs entrées à la cour du Czar de Moscovie.

Peut-être sera-t-il fait appel à eux pour démasquer l'espion Granbreton responsable du coma de Katrina ?

L'Avis des Animaux

Les Conditions Initiales

En Slavie, avant l'invasion granbretonne. Facilement transposable ailleurs sans trop de travail.

Le Problème

Le professeur Sbrina Chenovic, de l'université de Belgard, a disparu avec toutes ses recherches. Elle travaillait sur un élixir capable d'augmenter la masse cérébrale d'un être vivant, et semblait sur le point d'obtenir des résultats satisfaisants. Aussi est-elle fortement soupçonnée d'être allée vendre les résultats de ses travaux à de meilleurs payeurs que l'université - qui a du matériel mais paie peu ses chercheurs.

C'est Ivan Jokrow qui contacte les personnages, sous les ordres du roi lui-même. Ils ont pour consigne de ramener le professeur Chenovic pour qu'elle soit jugée pour haute trahison. Il doivent veiller à ce que toutes ses notes et échantillons reviennent à l'université. Le salaire prévu est de 1000 souverains s'ils sont discrets, rien sinon.

Les Principaux Acteurs

• **Sbrina Chenovic :** Petite blonde un tantinet rondelette, Sbrina est une amoureuse de la science et des arts. Ses yeux bleus pétillent de malice et son sens de l'humour est proverbial dans l'université. Véritable tornade ambulante, elle déborde d'énergie et semble douée du don d'ubiquité tant elle même ses recherches avec entrain.

Le but de Sbrina est de parvenir à synthétiser une potion pour donner une intelligence aux animaux afin de pouvoir communiquer avec eux et connaître leur vision de la vie.

• **Gratouille/Ladislav :** Gratouille est le premier sujet réellement concluant de Sbrina. C'est un rat blanc de belle taille - 30 cm de long sans la queue - dont le crâne est légèrement disproportionné. Depuis l'injection, Gratouille refuse de répondre à un autre nom que



Ladislav, qu'il trouve plus valorisant. Ladislav sait lire et écrire, et possède un esprit vif, mais sa morphologie lui interdit la parole. Il est prêt à de grand sacrifices pour sauver Sbrina, qui a le droit au respect dû au statut de créatrice, et "faire payer les humains pour des siècles de mauvais traitement".

• **Ivan Jokrow :** C'est le doyen de l'université de Belgard. Ivan est un vieillard aigri qui craque des jointures. Ivan a vu les traces d'effraction dans le laboratoire, mais il ne dira rien sans y être contraint, car Sbrina a toujours refusé ses avances...

• **Goran Sleda :** Goran est un espion à la solde de la Guilde de l'Est. Il agit en tant qu'homme à tout faire pour l'université. Il est chargé du nettoyage et de l'entretien des laboratoires, il en profite pour mettre son nez dans les travaux des chercheurs. Il fait ses rapports tous les samedis à Zoran Istavic, son supérieur, dans une taverne sur la place du marché central.

• **Joseck Sardunav :** Vieillard obèse, riche propriétaire des mines d'argent de Dyrkov - une bourgade des Crocs de Jamir - Joseck Sardunav voit ses jours arriver à leur fin alors que son alzheimer progresse de jour en jour. Sardunav est grand amateur de chair humaine et ne souhaite pas renoncer à ses "petits plaisirs" à cause de la maladie. Aussi a-t-il fait enlever Sbrina lorsqu'il eut vent de ses travaux par un ami proche, Konrad Sbissa, professeur d'hydraulique à l'université ayant un faible pour les gigolos de luxe.

• **Le Serpent :** Bandit de haute voltige, le serpent tourne en bourrique les autorités de la ville depuis bientôt trois ans. Grand,

pâle et maigre, il semble toujours à deux doigts de tomber en hypoglycémie, ce qui renforce sa couverture de serveur dans la taverne des Deux Outres en périphérie de Belgard. Son véritable nom est Sloban Hixa, il tient son pseudonyme de l'impressionnant serpent qui est tatoué sur son avant-bras gauche.

Les Mystères

Les travaux de Sbrina Chenovic suscitent bien des convoitises. D'une part, la Guilde de l'Est voudrait s'approprier l'élixir de neurogénèse pour commercialiser des animaux de compagnie intelligents. D'autre part, Sardunav qui voit dans les recherches du professeur un remède à son alzheimer et une opportunité de pratiquer des sévices sur des animaux capables d'exprimer leur douleur.

Sardunav a largement surpassé la Guilde en passant par Konrad Sbissa pour mandater le Serpent afin d'enlever Sbrina et de la faire parvenir à une de ses caravanes minières - qui, au lieu de retourner à Dyrkov à vide, ramènent souvent quelques mendiants et autre exclus qui serviront à nourrir et à divertir les invités de Sardunav - à la sortie de la ville.

Depuis, Sbrina est séquestrée dans le manoir de Sardunav, à Dyrkov, elle bénéficie d'un traitement convenable tant qu'elle produit suffisamment d'élixir pour les expériences du vieillard, maintenant revigoré.

La Solution

La fouille du laboratoire de Chimie/Biologie révélera une trace d'effraction habillement maquillée, mais pas d'autres indices : le serpent est un expert. Le domicile du professeur a lui aussi été visité, le bas de la porte est rongé (Ladislav est venu chercher une fiole d'élixir, qu'il a injecté depuis à une robuste rate - Zika - qui surveille les PJs pendant que Ladislav enquête), et la maison et sans dessus dessous (les hommes de main de la guilde font leur enquête).

On peut remonter au Serpent en molestant un peu Konrad Sbissa, qui a justement pris des vacances (c'est la première fois en deux ans) pour profiter des trois athlètes imberbes que Sardunav lui a envoyés comme récompense. Du Serpent, il est facile de remonter à Sardunav.

La voie royale consiste à remarquer les rats et à coopérer avec eux, ce qui troublera un peu nos héros mais accélérera les choses (ils ont suivi la majeure partie de l'affaire). Cependant, leur hostilité envers les hommes compliquera un peu les choses.

La Guilde de l'Est est là pour fournir de l'action et pour brouiller les pistes...

Epilogue

L'histoire devrait se terminer par une mission de sauvetage dans le manoir de Sardunav. Le manoir est bien gardé, mais un plan correctement ficelé permettra de sauver Sbrina et, dans le meilleur des cas, de libérer les prisonniers (une vingtaine).

Faire la peau à Sardunav serait une bonne chose mais attirera le courroux de tout son réseau d'amis, qui comprend une partie de la bourgeoisie locale. Si Sardunav s'en sort vivant il tâchera de faire payer les PJs, continuera sa petite vie tranquille et finira par intégrer la noblesse granbretonne pendant l'invasion. Il terminera sa vie à Londra où son "bon goût" ravira la cour.

Ladislav et Zika auront beaucoup "d'enfants" intelligents, ils s'installeront dans les égouts de Belgard et, à court terme, seule Sbrina entendra parler d'eux... D'ici quelques années, la lutte contre les rats intelligents va devenir une priorité pour le royaume.

Le Siège de Siguilshof

Les Conditions Initiales

Ce scénario est prévu pour se dérouler en Tchékia, dans la province de Slovaquie, à n'importe quel moment de la Saga. Les numéros de page entre parenthèses se réfèrent au tome 2 des Royaumes de l'Est.

Le Problème

Depuis des temps immémoriaux, les Seigneurs de Guerre tchékiens n'ont jamais vraiment cessé de se quereller. Les Pjs vont être engagés en tant que mercenaires au service du Comte Natchev de Siguilshof. Récemment, ce jeune seigneur Orthodox a désobéi aux injonctions du Théocrate Rémaron lui demandant d'arranger le mariage de sa sœur Loona avec un noble de Bradichla, meurtrier de ses deux premières femmes.

Devant son comportement "hérétique", le Théocrate l'a jugé et condamné par contumace. Depuis, un millier de gardes Ecclésiastiks (p. 80), commandés par le Seigneur de Guerre Vernada, sont en route pour la forteresse de Siguilshof.

Le Lieu

Siguilshof se dresse au cœur d'un écrin digne des plus beaux paysages de la Tchékia, dans une région paradisiaque où la nature sauvage et l'enneigement sont exceptionnels. Son implantation est à peu près circulaire. Elle est sise sur un roc taillé à pic et protégée par des remparts solides et épais, flanqués de tours altières et menaçantes. Ses solides contreforts sont ceinturés par un des bras du fleuve Dunav qui coule à ses pieds. Une légende ancestrale prétend que ni homme ni Dieu ne pourrait jamais venir à bout de cette ville fortifiée.

Les Mystères

Dans un premier temps, la défense va s'organiser à l'intérieur de Siguilshof (réserves de vivre, mise en place de pièges, renforcement

des fortifications). En plus de ses deux cents soldats et arbalétriers (sans compter la population de la cité), Natchev possède plusieurs pièces de siège lourdes tels que des trébuchets et des balistes. Alors qu'ils participent aux préparatifs militaires, les aventuriers vont être assignés à la protection rapprochée de la belle Loona, la sœur de Natchev. Pendant que la guerre se prépare, Loona va tomber amoureuse d'un de ses gardes (un Pj choisi au hasard)...

Pour sa part, le Seigneur de Guerre Vernada s'est résolu à enlever la ville forte rapidement et il a réuni l'ensemble de ses chevaliers et vassaux pour aller l'encercler. Grâce à cet accroissement de forces conjugué au talent militaire de ses hommes, il espère remporter une victoire éclatante sur la petite cité. Il dispose en tout d'une armée de plus de 1200 combattants dont un bon millier appartiennent aux redoutables gardes Ecclésiastiks (p. 80). Son équipement de siège se compose essentiellement de catapultes, de béliers, de tours de guerres, de balistes, de scorpions et de trébuchets. Mais, contre toute attente, la première vague d'assaut va être repoussée et Vernada va rapidement comprendre qu'il se heurte à la volonté d'une cité aux farouches défenseurs. Après ces faits, le Seigneur Orthodox tiendra conseil avec ses nobles, ses vassaux et ses capitaines sur la meilleure façon de s'emparer de Siguilshof, à la suite de quoi, les assiégeants livreront à la cité un assaut furieux de cinq jours et cinq nuits.

Malgré leur profondeur, les fossés seront remplis de pierres et de terre et aplanis. Finalement, assiégés et assaillants combattront à l'épée. Beaucoup d'hommes périront dans ces combats, de sorte que l'eau du Dunav sera teintée de rouge. Mais là encore, cet assaut sera repoussé. Enragé, Vernada ordonnera à ses troupes d'encercler la ville et de l'attaquer chaque jour durement. Peu à peu, la famine et les épidémies séviront à l'intérieur de la cité. Jusqu'au moment où Natchev appellera les Pjs. Il leur demandera de fuir avec sa sœur et de la cacher, afin de la préserver de l'ignoble Théocrate Rémaron. Puis Natchev réunira la population de Siguilshof pour lui faire le discours suivant : *"Amis et compagnons, vous avez été de bons et loyaux sujets et vous avez souffert de grandes misères à cause de cette loyauté indéfectible. Beaucoup d'entre vous ont perdu des parents ou des proches dans cette guerre sans issue, c'est pourquoi je vous supplie aujourd'hui de déposer les armes et d'abandonner Siguilshof à nos assiégeants. Quant à moi, je pars sur le champ accomplir ma destinée."*

Coiffant son heaume à cimier de dragon, il enfourchera son destrier et après avoir fait ouvrir les portes de la ville, Natchev chargera fièrement les armées de Vernada avant de mourir, transpercé par des dizaines de carreaux d'arbalètes.

Les Principaux Acteurs

• **Le Comte Natchev de Siguilshof :** Ce jeune seigneur vient à peine d'hériter du domaine de son défunt père sur lequel le Théocrate Rémaron lorgne en secret. Droit et impassible, Natchev veut par-dessus tout éviter à sa sœur de subir le diktat imposé par l'Eglise Orthodox. Courageux, c'est un meneur d'hommes qui n'hésite pas à se lancer au cœur de la mêlée. Tout son corps est alors recouvert d'une lourde armure de bronze qui cache à peine la noblesse de sa stature.

• **Le Seigneur de Guerre Vernada :** Ce vaillant Seigneur sert l'Eglise Orthodox depuis longtemps. Il obéit aveuglement aux ordres de Rémaron et pense que celui-ci arme le bras des chevaliers de Dieu. Vernada est un combattant émérite. Il est doté d'un physique imposant, d'un crâne chauve et d'une longue barbe rousse nattée. C'est un habile stratège qui privilégie souvent les actions brutales aux pourparlers.

• **Loona de Siguilshof :** Petit bout de femme fragile, Loona assiste impuissante aux événements qui embrasent son Comté. Agée d'un vingtaine d'années, elle est grande et élancée. Elle a une longue chevelure blonde. Elle est fine, cultivée et séduit par son regard malicieux et complice. Prise dans ce tourbillon de violence, elle suivra aveuglement l'aventurier auquel elle aura donné son cœur.

Les Solutions

Plusieurs possibilités sont envisageables pour les Pjs. Ils peuvent par exemple organiser une mission commando afin de tuer Vernada pendant son sommeil. Privés de leur leader, les guerriers Ecclésiastiks cesseront leurs assauts jusqu'à ce qu'un autre Seigneur soit nommé à leur tête...

Dans tous les cas, s'enfuir avec Loona semble être la solution la plus acceptable. De toute façon, une fois Siguilshof tombée, le Théocrate Rémaron fera trancher les deux mains de tous les guerriers ayant pris part à la défense de la ville...





Epilogue

Il y fort à parier que Jeremich Rémaron comprendra tôt ou tard que Loona n'est pas morte à Siguilshof mais qu'elle est parvenue à s'enfuir. De par son rang, la jeune femme peut parfaitement revendiquer ses terres, ce qui est loin de satisfaire le Théocrate. Pour en finir, Rémaron la fera rechercher activement en Tchékia, dans le but de la faire assassiner...

Prétendant à l'Echafaud

Les Conditions Initiales

Ce scénario est prévu pour se dérouler en Ukranie, à n'importe quelle époque précédant la chute des Khanats mutants (5298). Les numéros de page entre parenthèses se réfèrent au tome 2 des Royaumes de l'Est.

Le Problème

En Ukranie, alors que l'hiver bat son plein, les personnages sont bloqués à Kiev (p. 87) où ils n'ont pas pu trouver de refuge ailleurs que dans le grand dortoir de la cité. En effet, par décret du Prince Goradz toutes les auberges de la métropole ont été fermées 2 ans plus tôt. Depuis, pour 1 simple souverain d'argent par semaine tout le monde peut bénéficier d'une paillasse malodorante dans le dortoir : ce bâtiment octogonal qui accueille plus de deux cents déshérités, tous mendiants et sans abris.

Parallèlement, depuis plusieurs mois, un assassin baptisé "le Boucher à la Hache" terrorise les citoyens. Au fur et à mesure des meurtres, des rumeurs folles se sont propagées tels des feux de forêts à travers toute la ville et on lui prête désormais toutes les apparences possibles et imaginables...

Les Mystères

Alors que les Pjs se familiarisent peu à peu avec leur nouvel environnement, voici un éventail des informations qu'ils vont pouvoir glaner et des événements auxquels ils vont pouvoir participer :

• **Les Surprises de Kiev :** Cette ville slave est pleine de surprises et d'attractions, comme par exemple les fameux combats de coqs pour lesquels les paris s'enflamment ou encore le marché aux fourrures, d'une qualité exceptionnelle...

• **Au Dortoir :** La vie y est assez rude et tous les matins, les résidents doivent sortir les dépouilles de ceux d'entre eux qui n'ont pas supporté la morsure du froid. Ici, ce sont les plus forts qui font la loi et les places près du feu central sont les plus recherchées.

De par sa nature et sa population, le dortoir constitue une source intarissable de renseignements. De même, le dortoir est un lieu susceptible de provoquer des interactions entre les Pjs et les habitants. Par exemple, un vaurien du nom de Yanoska a obligé une vieille dame à lui céder sa place près du feu central. Celle-ci déjà malade en mourra certainement. Si un personnage s'interpose, Yanoska lui proposera un duel "à la loyale"...

• **La Nuit du Crime :** La nuit suivant l'arrivée des aventuriers, alors qu'ils dorment, les Pjs vont être réveillés par des échanges d'armes, bientôt suivis de hurlements et de cris.

Quelques secondes après, les portes battantes du dortoir vont s'ouvrir pour laisser place à un homme titubant. Celui-ci fera quelques pas dans la salle avant de tomber lourdement sur le sol. Un calme oppressant s'installera pendant quelques secondes et finalement les habitants du dortoir se rueront sur le cadavre pour le dépouiller de tous ses biens.

Dans cette cohue, l'attention des Pjs sera attirée par l'homme s'emparant de l'arme du crime : une hache plantée dans le dos du cadavre. Il s'agit d'un certain Pépinov qui est également leur voisin de paillasse...

• **La Garde Recrute :** Nada, un sergent appartenant à la garde Kiev se promène en civil dans les rues de la ville. S'il remarque les Pjs, il tentera de recruter ce groupe de gaillards dans la garde du Prince par tous les moyens. Au besoin, il se fera passer pour un riche paysan et il leur offrira à boire. Après les avoir saoulé, il leur fera signer une promesse d'engagement...

• **Un Vent de Révolte :** Si les Pjs s'intéressent aux rumeurs qui circulent à Kiev, ils vont apprendre que le "Boucher à la Hache" terrorise la cité depuis plusieurs mois.

Jusqu'à aujourd'hui, Goradz s'est montré incapable de mobiliser des moyens suffisants pour coincer ce monstre. Le peuple en a assez et la révolte gronde. Plusieurs affrontements entre la garde et les citoyens de Kiev ont déjà eu lieu et l'assassinat de la nuit dernière a encore aggravé la situation...

• **L'Exécution de Pépinov :** Un soir, à leur retour au dortoir, les Pjs vont retrouver tout le monde en effervescence. Ils vont finir par apprendre que Pépinov vient d'être arrêté sur ordre du Prince Goradz, pour le meurtre du marchand de la veille. Il est actuellement "interrogé" au palais du Prince.

Quelques minutes après cette révélation, les Pjs et les habitants du dortoir vont entendre le message suivant : *"Par ordre du Prince Goradz, il a été décidé que ce dortoir devait être brûlé avec tous ses occupants, complices de Pépinov dans l'affaire du Boucher à la Hache".*

A l'extérieur, plus d'une centaine de soldats en armures, encerclent le bâtiment. Une torche dans une main et l'épée dans l'autre, ils vont commencer leur sanglante besogne dès le message terminé. S'en sortir ne sera pas facile mais les Pjs bénéficient d'une expérience martiale qui peut les sauver (utiliser finesse, ruse et audace pour fuir par les toits par exemple). Dans tous les cas, ils seront les seuls à échapper au massacre.

Le lendemain matin, Pépinov sera décapité en place publique, devant une partie des citoyens de Kiev. Son visage tuméfié et couvert de sang indique qu'il a été torturé ; il peut à peine tenir sur ses jambes.





Les Principaux Acteurs

• **Pépinov dit l'Elégant :** Surnommé ainsi à cause de ses vêtements criards et bon marché, Pépinov est avant tout un brave homme qui a inconsciemment signé son arrêt de mort en récupérant la hache du tueur. Dans le dortoir, sa paillasse est voisine de celles des Pjs et il y a fort à parier qu'il engagera la conversation avec eux.

En effet, il est souhaitable que les personnages fassent sa connaissance. Il se montrera très sympathique et attendrira son auditoire avec l'histoire de sa vie. Physiquement, il est petit, trapu et son visage est souriant. Il est atteint d'une calvitie bien avancée qui l'a rendu pratiquement chauve.

Le Prince Goradz de Kiev : Dans cette histoire, Goradz est prêt à tout pour rétablir son autorité bafouée. Depuis qu'il a hérité du trône de Kiev, il ne cesse de vouloir l'unité de son pays et de son peuple, mais il ne dispose pour l'instant que de moyens limités pour arriver à ses fins. Dur et brutal, il intrigue, s'allie et complote pour gagner en puissance.

Dans cette aventure, il est inconsciemment victime de son plus virulent adversaire : le célèbre Téhyre d'Odessa (que les Pjs ont déjà rencontré dans le scénario "A la Cime des Vieux Chênes"). Cet autre prétendant au trône tente de déstabiliser le Prince, en mettant en évidence son incapacité à protéger les citoyens de Kiev d'un mystérieux assassin. Désemparé, Goradz répond aux attentes de son peuple en faisant détruire le Dortoir et en éliminant ses occupants innocents.

La Solution

En réalité, le Boucher à la Hache n'est autre qu'un talentueux assassin engagé par Téhyre d'Odessa, pour semer le trouble à Kiev et provoquer la chute de Goradz. Découvrir la vérité peut demander énormément d'investigations aux Pjs qui à force de persévérance, finiront peut-être pas démasquer Téhyre. Toutefois, dans cette sombre intrigue, on peut dire que Téhyre et Goradz sont aussi coupables l'un que l'autre de la mort de Pépinov…

Epilogue

Quoi que les Pjs entreprennent, Goradz s'en sortira toujours très bien. Il n'y aura donc que peu de chance d'arriver à le confondre, d'autant plus que les assassinats cesseront mystérieusement avec la mort de Pépinov…







Chroniques des Royaumes de l'Est

Des plaines ukrainiennes aux montagnes des Karpathes, les Royaumes de l'Est renferment des richesses incroyables et des dangers immenses. A vous de les découvrir au travers de ces Chroniques :

• **Le Linceul des Anciens** entraînera les personnages d'une île moscovienne au ventre d'un étrange sous-marin. Ils seront les instruments d'une machination visant la destruction de Londra.

• **A la Cime des Vieux Chênes :** Cette mini campagne en quatre parties va permettre aux aventuriers, à la suite d'une rencontre périlleuse avec les Toges Noires, de découvrir une cité oubliée du temps menacée par un péril mortel. Il leur faudra ensuite retrouver une machine fabuleuse datant d'avant le Tragique Milléraire pour sauver les habitants de cette cité. Pour finir, ils se lanceront à la poursuite d'un mutant polymorphe qui menace l'équilibre même de la Bordure Est.

Ce supplément contient également **dix scénarios** instantanés, un pour chaque pays, qui vous emmèneront à la découverte de ces contrées en proie à la tourmente.





ISBN : 2-914536-03-8

Prix : 135 Francs/20,58 Euros